REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #237 | 3,50€

PlayManía



COMPARATIVA
LOS MEJORES ARCADES DE VELOCIDAD



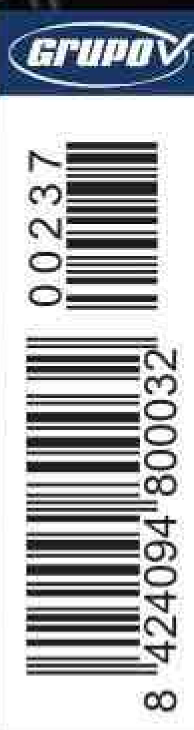
GRATIS GUÍA FORTNITE BATTLE ROYALE
32 PÁGINAS

INFORME ESPECIAL
¿EL ÚLTIMO VIAJE DE PS VITA?
50 juegos para llevártela estas vacaciones

REPORTAJE
LOS CAMINOS DEL SAMURÁI
Todo sobre Ghost of Tsushima, Sekiro: Shadows Die Twice, Nioh 2...

REPORTAJE
METRO EXODUS
Supervivencia en la Rusia post-nuclear

Cyberpunk 2077
77 RAZONES PARA DESEARLO
+ ENTREVISTAMOS A SUS CREADORES





RESIDENT EVIL 2
El clásico del terror se reinventa en PS4

SOBRAN LAS PALABRAS
Aventuras que emocionan sin necesidad de textos



KINGDOM HEARTS III
El juego de rol más esperado despliega toda su magia

EDITORIAL

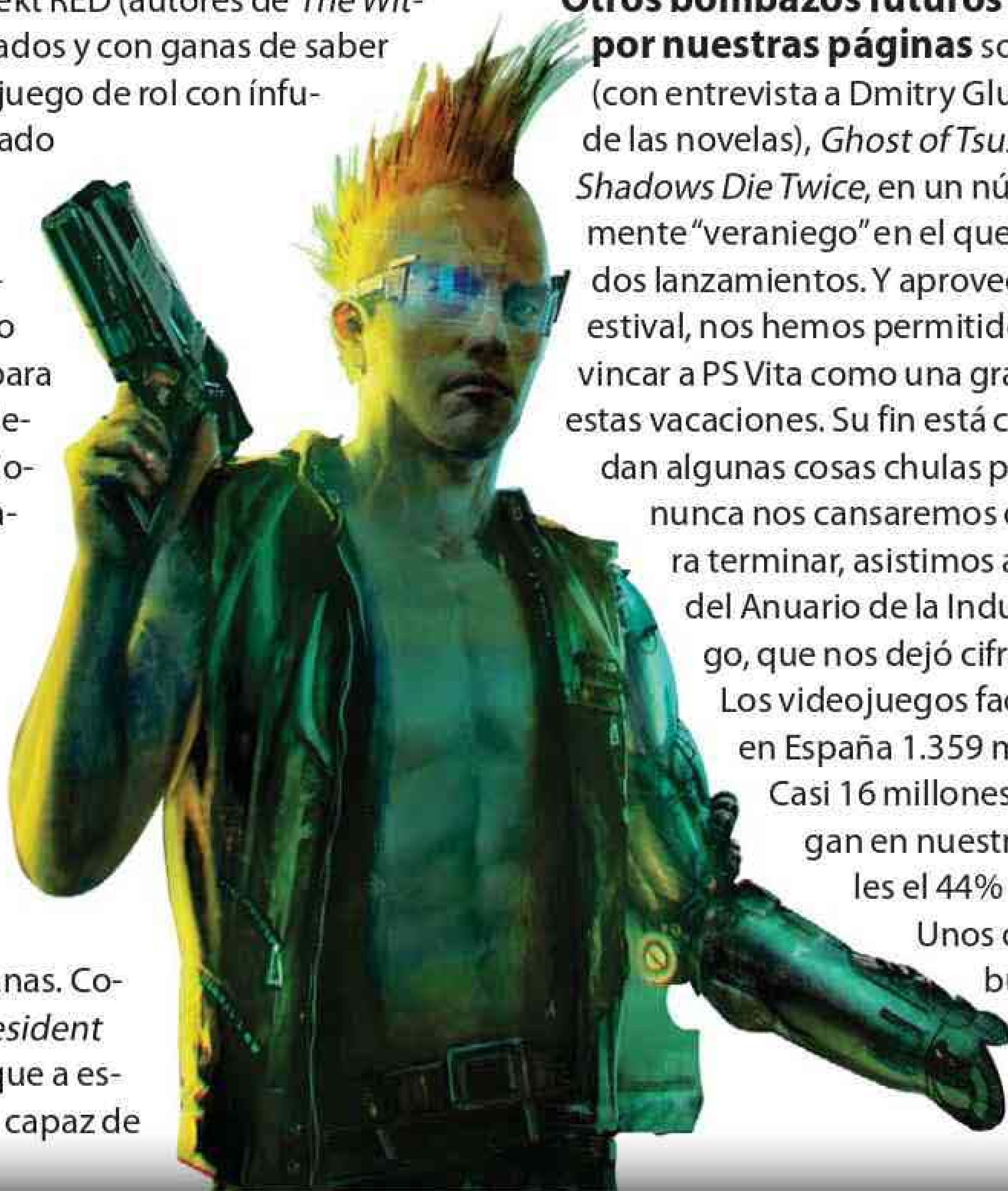


Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Un futuro muy ilusionante

De todos los juegos que pudimos ver en el pasado E3, sin duda el que más nos llamó la atención fue *Cyberpunk 2077*. Vale, es cierto que otros títulos como *Resident Evil 2* o *The Last of Us Part II* también nos fliparon, pero la magnitud del nuevo trabajo del estudio polaco CD Projekt RED (autores de *The Witcher III*) nos dejó extasiados y con ganas de saber mucho más sobre este juego de rol con ínfulas de shooter ambientado en un futuro distópico repleto de clichés del género. Por eso nos hemos puesto en contacto con sus responsables, para que nos cuenten más detalles sobre este ambicioso proyecto que está llamado a convertirse en uno de los topes de la presente generación.



Por supuesto, en este número también concedemos espacio a otras propuestas no menos ilusionantes y... más cercanas. Como el sobrecogedor *Resident Evil 2* (parece mentira que a estas alturas Capcom sea capaz de sorprendernos con una "puesta al día" de un juego que salió hace 20 años, pero lo cierto es que, RE Engine mediante, lo ha conseguido. O *Kingdom Hearts III*, que por fin asoma su Llave Espada.

Otros bombazos futuros que desfilan por nuestras páginas son *Metro Exodus* (con entrevista a Dmitry Glukhovsky, el autor de las novelas), *Ghost of Tsushima* o *Sekiro: Shadows Die Twice*, en un número eminentemente "veraniego" en el que no hay demasiados lanzamientos. Y aprovechando esta época estival, nos hemos permitido el lujo de reinvincar a PS Vita como una grata compañía para estas vacaciones. Su fin está cerca (aún le quedan algunas cosas chulas para 2019), pero nunca nos cansaremos de defenderla. Para terminar, asistimos a la presentación del Anuario de la Industria del Videojuego, que nos dejó cifras espectaculares. Los videojuegos facturaron en 2017 en España 1.359 millones de euros. Casi 16 millones de personas juegan en nuestro país, de las cuales el 44% son mujeres. Unos datos francamente buenos, pero lo mejor es que aún queda margen de mejora.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar algunos juegos que lo petarán tras el verano y asistir a presentaciones y eventos de lo más variopinto.



Dani Acal estuvo en las oficinas de Konami echándose sus primeros partidos a *PES 2019*. Dice que los ganó todos, pero no le creemos.



También asistimos a la presentación del Anuario de la Industria del Videojuego. 2017 fue un buen año para nuestro país.



Dani Acal también estuvo en Metrópoli, un festival en Gijón que aúna música, cine, cómics y juegos. Allí entrevistó a algunos dibujantes de la serie Injustice de DC Comics.

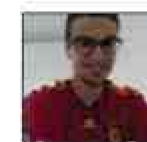
Lo que nos habéis dicho...

Gracias a ti



@SombraSpiral
Ver un "tweet" mío publicado en la revista después de tantos años comprándola es un hito en mi vida. Gracias.

Número completito



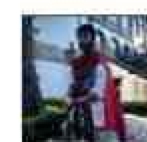
@albergoku94
Un número espectacular de @revisplaymania. Me viene de lujo la miniguía de #DetroitBecomeHuman para sacar todos los finales. Y por supuesto, todos los bombazos del E3. Gracias a @daniacal @BorjaAbadie @YeOldeNemesis y todo el equipo.

¡Bienvenido!



@GuezIvan
Yo no llevo mucho leyéndoos pero cada mes os espero con más ganas... Sois top.

Fan de los dinosaurios



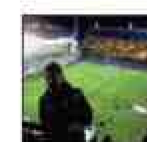
@FreePidgeotBird
Este mes en @revisplaymania meten un "análisis" de uno de mis juegos de gestión favoritos: *Jurassic Park Operation Genesis*. Con *Evolution* se suplirá ese ansia, pero ojalá un remaster de este icónico título.

Es que nos encanta



@Fulgencio_smith
"Nos encanta poder controlar a una mujer en el campo de batalla y punto." ¡Más claro imposible! @revisplaymania.

Los mejores del E3



@lungol
The Last of Us Part II y *Cyberpunk 2077* han sido, de lejos, los mejores juegos mostrados en la pasada edición del E3.

Cada mes, mejor



@EvaFarto
Joe, preciosa portada y guía de juegazo. Cada mes os lucis más. Gracias.

Todo un planazo



@Laviejaesencia
¡La combinacion perfecta para combatir este calor! Jajajaja @revisplaymania.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #237

EN PORTADA

PÁGINA 16

Cyberpunk 2077

» **Nos sumergimos en Night City** para ofreceros, de la mano de sus creadores, 77 claves que demuestran por qué afirmamos que *Cyberpunk 2077* va a ser uno de los mejores juegos de esta generación.

REPORTAJE

PÁGINA 26



» **Resident Evil 2** se reinventa en PS4 con un survival horror que promete ponernos los pelos como escarpias.

REPORTAJE

PÁGINA 42



» **Hemos sobrevivido** al primer contacto con el Moscú post-nuclear de *Metro Exodus* y a todas sus novedades.

REPORTAJE

PÁGINA 32

Kingdom Hearts III

El juego de rol más ansiado despliega toda su magia en nuestro reportaje y nos muestra por qué han merecido la pena tantos años de espera.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Gráficamente, *PES 2019* ha mejorado gracias a sus nuevos efectos de iluminación, animaciones más trabajadas y detalles como la textura del césped.

PRO EVOLUTION SOCCER 2019 | PS4 | KONAMI | DEPORTIVO | 30 DE AGOSTO

PES 2019 empieza la pretemporada

YA HEMOS DISPUTADO LOS PRIMEROS PARTIDOS Y NOS HAN DEJADO **SENSACIONES** MUY POSITIVAS

Para quitarnos el mal sabor de boca que nos ha dejado la tristona actuación de la Roja en el pasado Mundial de Rusia, nada mejor que sumergirnos en las novedades que nos ofrecerán las nuevas ediciones de los simuladores futbolísticos de la próxima temporada. En este sentido, *PES 2019* toma la delantera con respecto a su rival *FIFA 19*, saliendo a la venta casi un mes antes (el 30 de agosto). Nosotros ya hemos podido disputar nuestros primeros partidos y nos han dejado sensaciones muy positivas.

Lo primero que nos llamó la atención de *PES 2019* fueron sus nuevos e impresionantes efectos de luz. La llamada "Iluminación Global" en tiempo real hará más plausible el paso de los minutos, dejándonos bellas estampas que lucirán de un modo especial en PS4 Pro. Además, en esta entrega vuelven los partidos con nieve, que influirá decisivamente en el juego. Pero las principales mejoras las encontramos en la jugabilidad, con una física del balón más realista, 11 nuevas habilidades (como giro de 180º, pase sin mirar o vaselina precisa) que ahora suman un total de 39 y nuevas mecánicas de disparo. Además, han incorporado un nuevo sistema de cansancio que será decisivo en el juego, a lo que hay que sumar la opción de cambiar rápidamente a nuestros jugadores con sólo pulsar un botón en base a las propuestas que nos haga la CPU (a diferencia de *FIFA 18*, pueden proponernos más de una alternativa). En cuanto a modos y licencias, ya sabíamos que este año han perdido la licencia de la Champions League, aunque han incorporado un buen puñado de ligas nuevas (menores, eso sí). Mantiene la colaboración con la International Champions Cup, cuyos elementos se íntegrarán en la Liga Máster (que también tendrá novedades al igual que el modo MyClub, que llegará muy renovado). Habrá jugadores de leyenda como Beckham, Maradona, Cruyff, Nedvěd, Roberto Carlos, Cafú, Gullit, Maldini y Kahn. Precisamente Beckham apadrinará la edición especial (de venta exclusiva en GAME), mientras que Coutinho será su imagen de portada.

Las mejoras en la iluminación y añadidos como el sistema de cansancio lograrán que los partidos sean más espectaculares y realistas.



Podremos hacer cambios con sólo pulsar un botón, como en *FIFA 18*. Eso sí, en *PES 2019* podremos elegir entre distintas opciones.






Se han añadido no pocas mejoras en la jugabilidad, como cambios en la dinámica de los tiros a puerta o nuevas habilidades individuales (ahora hay 39).



En *PES 2019* volverá la nieve durante los partidos. Una vieja petición de los fans que tendrá su incidencia en el juego.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

CYBERPUNK 2077

Ya nos alucinó lo que vimos en el pasado E3, pero este mes hemos podido sumergirnos un poco más en el nuevo trabajo de CD Projekt y nos atreveríamos a decir que puede ser lo más grande que veamos en PS4... con permiso de otros como *The Last of Us Part II* o *RDR2*, claro.

OVERWATCH AYUDA CONTRA EL CÁNCER

Gracias a la generosidad de la comunidad global de *Overwatch*, se han recaudado más de 12,7 millones de dólares con las ventas del aspecto especial «Mercy rosa» y las camisetas benéficas para apoyar a la Breast Cancer Research Foundation. Ojalá muchas más iniciativas de este tipo.

EL REGRESO DE LA SAGA *DARKSIDERS*

Justo en el momento de cerrar esta revista, THQ Nordic confirmó que *Darksiders III* saldrá a la venta el 27 de noviembre. La tercera entrega de esta emocionante saga, protagonizada esta vez por Furia, contará con dos ediciones de coleccionista.

BAJAN

LA OMS Y SU CONCEPTO DE LOS VIDEOJUEGOS

A partir de ahora, la "adicción a los videojuegos" será considerada una enfermedad por la Organización Mundial de la Salud. Una decisión repleta de polémica, dado que no hay evidencias ni consenso entre la comunidad científica de que los videojuegos puedan causar adicciones, como los juegos de azar.

PIQUÉ CIERRA SU ESTUDIO DE JUEGOS

Kerad Games, el estudio de desarrollo de videojuegos del futbolista Gerard Piqué, ha cerrado sus puertas tras registrar pérdidas de más de dos millones de euros. Sus 35 empleados han sido despedidos.

HA FALLECIDO STEVE DITKO

Steve Ditko, co-creador junto a Stan Lee de Spider-Man y Doctor Strange, ha fallecido a los 90 años. Llevaba dos décadas fuera de la industria, pero sus diseños permanecerán para siempre.





Aparte de las novedades del modo carrera podemos esperar altas cotas de simulación y velocidad.





La inclusión de Claire es original pero es importante que esté bien implementada.

F1 2018 empieza a calentar motores

F1 2018 | CODEMASTERS | PS4 | 24 DE AGOSTO

Codemasters ha publicado el primero de una serie de cuatro diarios de desarrollo de *F1 2018* con los que el estudio espera dejar claro que con esta nueva entrega no solo quieren pulir y mejorar la experiencia de años anteriores sino que pretenden ir más allá y ofrecernos una narrativa y mecánicas innovadoras dentro de la saga. En este diario los desarrolladores nos presentan a Claire, una reportera que afectará en nuestra manera de ver la F1 y en la evolución de nuestra carrera ¿Te decantarás por el deporte o por el espectáculo? Tus interacciones con Claire pueden aumentar o disminuir la motivación de los integrantes de tu equipo así como cualquier oferta que podamos recibir de escuderías rivales. Esperamos ansiosos conocer más detalles del juego oficial de la categoría reina del automovilismo pero queda claro que el estudio está apostando fuerte para no dejarnos indiferentes.




Ser detective en los Estados Unidos durante el comienzo de la Guerra Fría no debe ser sencillo. Tener cara de gato y estar rodeado de personas zoomorfas aún menos.

BLACKSAD: UNDER THE SKIN | PS4 | PENDULO STUDIOS | 2019

Transformando las viñetas en polígonos

Pendulo Studios, veterano equipo de desarrollo español, ha mostrado su próximo videojuego: *Blacksad: Under the Skin*. Esta adaptación del homónimo comic "noir", escrito por Juan Díaz Canales y dibujado por Juanjo Guarnido, no podría haber caído en mejores manos. Después de demostrar su talento con sagas como *Runaway* y *Yesterday*, aventuras más que notables, este proyecto se percibe como una evolución hacia horizontes más ambiciosos. En las imágenes mostradas se ve la transición del mundo bidimensional del comic a los espacios y modelos tridimensionales que tendrá el videojuego. Una estética y acabado visual impactante que a más de uno le servirá de lícito pretexto para no perder de vista este interesantísimo título. Aún sin fecha de lanzamiento definida, se espera para 2019.


La estética "noir" de los escenarios sumado al particular diseño de los personajes conferirán una identidad única y memorable a a este juego.

SHENMUE I & II | PS4 | SEGA | 21 DE AGOSTO

La venganza remasterizada de Ryo Hazuki ya tiene fecha

Con la tercera entrega en camino, Sega se ha propuesto que nos pongamos al día con una de sus sagas más queridas y elogiadas de todos los tiempos: *Shenmue*. Es por esto que han anunciado que el próximo 21 de agosto podremos disfrutar de las dos primeras entregas remasterizadas en nuestras PS4. Vendrá acompañado de un póster de doble cara y una carátula reversible.



Esta reedición traerá consigo mejoras visuales y dos esquemas de control a elegir: moderno y clásico.



En Melbits World debemos recoger y guiar a unas pequeñas criaturas en peligro.

NUEVOS JUEGOS DE PLAYLINK | SONY | PS4 | PRÓXIMAMENTE

Nuevos juegos de PlayLink

Hace ya un año que se estrenó la línea PlayLink en PS4. Una interesante propuesta que persigue reunir a los amigos y la familia delante de la consola y que disfruten jugando de una forma más intuitiva a través del movil o tablet a modo de mando. Hemos sido testigos de que no sólo es una buena manera de hacer más accesibles los videojuegos sino que, a su vez, es una nueva vía para experimentar y conseguir mecánicas jugables únicas e innovadoras. Como era de esperar, Sony ha anunciado una nueva remesa de títulos de PlayLink que aparecerán próximamente, entre los cuales podemos encontrar: *Saber es Poder: Generaciones* (un juego de preguntas y respuestas); el cásico juego de cartas *Uno*; una adorable aventura de puzles y plataformas llamado *Melbits World*; un divertido mix de minijuegos que los desarrolladores de *Frantics* han bautizado como *Chimparty*; un título de naipes clásicos llamado *Just Deal With It*; *WordHunters* (un juego de palabras ambientado en distintas ciudades alrededor del mundo); *Ticket To Ride*, un título de estrategia basado en las líneas de ferrocarril; y para terminar la lista tenemos el thriller interativo *Erica*.



Just Deal With It te propone jugar al póquer, el blackjack, los corazones... de una manera diferente.



Saber es Poder: Generaciones pondrá a prueba tu cultura sobre la décadas de los 80, 90, 2000 y 2010.

EN POCAS PALABRAS

SECUELAS TEMPORALES

EN SEPTIEMBRE, LA VIDA SIGUE

Square Enix ha anunciado que el próximo **27 de septiembre** ***Life is Strange*** regresará con el **primer capítulo de los cinco** que compondrá esta secuela. Los fans deben recordar que **Dontnod** lanzó, el pasado 26 de junio ***Las Increíbles Aventuras de Captain Spirit***. Un pequeño y emotivo spin-off gratuito que enlaza *Life is Strange 1 y 2*.

LA CARRERA MÁS DURA

EL VERANO ACABA, EL CALOR NO

Koch Media ha anunciado que el **videojuego oficial del Rally Dakar** llegará a PS4 el próximo 11 de septiembre. Centrado en el realismo, ***Dakar 18*** **promete grandes dosis de simulación** y, en pabras de sus desarrolladores, "uno de los mundos abiertos más grande jamás creado". **Podrás competir solo o acompañado en coches, motos, camiones, quads** y vehículos SxS.



VOCES CELEBÉRRIMAS

DE LA COMARCA A LA GRAN GUERRA

Bandai Namco ha confirmado que los actores **Elijah Wood** (**El Señor de los Anillos**) y **Sebastian Koch** (La chica danesa, El puente de los espías) prestarán sus voces en ***11-11 Memories Retold***, un uego ambientado en la Primera Guerra Mundial.

SER POLI... EN OTOÑO

"APATRULLANDO" DE NUEVO EN PS4

Coge tu uniforme, placa y arma reglamentaria que **en otoño llega a PS4** ***This is the Police 2***. *Así* lo ha confirmado **THQ Nordic**. Como en su primera entrega, estamos ante una **mezcla de aventura y gestión** que desafiará nuestra habilidad y **toma de decisiones.**



COCKTAIL DE COMBOS

IMPORTANDO MAMPORROS

¡Atención amantes de los juegos de lucha japoneses! Se confirma la llegada **a España de** ***Blazblue Cross Tag Battle***. Un "crossover" brutal que cuenta con elementos de las franquicias ***Blazblue, Persona, Urder Night*** **y** ***RWBY.*** Mediante un parche post lanzamiento podremos disfrutarlo **en castellano.**

LA MEJOR EDICIÓN

SEÑORES CAÍDOS QUE SE LEVANTAN

Se estrena ***Lords of the Fallen Complete Edition***. Con ella podremos disfrutar de todos los contenidos extras de este notale **"soulslike" en un solo pack.** Desde la **campaña extra The Ancient Labyrinth,** tres armas demoníacas, una misión adicional, equipamiento Lion Heart y más.



TERROR EN FÍSICO

LA PERSISTENCIA DE LAS CAJAS

Sony Interactive Entertainment anuncia que el videojuego de **acción y terror** ***The Persistence***, **exclusivo para PlayStation VR**, se lanzará en formato físico el **25 de julio**. Sobrevive a una misión de exploración espacial fallida... o no.

DOS MEJOR QUE UNA

PARA ROLEROS COLECCIONISTAS

Square Enix anuncia la **Edition of Light** de ***Dragon Quest XI: Ecos de un Pasado Perdido***. Además de tener una carátula reversible con diseños de **Akira Toriyama**, traerá consigo contenidos descargables. Hay **otra edición** aún más "gorda", pero **sólo disponible en la web de Square Enix.**





Los asistentes a Metrópoli pudieron probar juegos como *Conan Exiles* y participar en competiciones de *Fortnite, Overwatch*...





Juegos, música, cine y cómic invaden Gijón

Estuvimos en Metrópoli, un festival "multidisciplinar" en el que cada vez tienen más importancia los videojuegos.

Metrópoli es un festival de cultura y entretenimiento que se celebró en Gijón del 29 de junio al 8 de julio. Diez días en los que tuvieron lugar, en los 60.000 metros cuadrados del Recinto Ferial Luis Adaro, un sinfín de conciertos, exposiciones, charlas, proyecciones de películas y gastronomía, que tuvieron su culmen en el último fin de semana del evento, en el que se celebró la ComicCon. Esta edición contó con ilustres del cómic como Dave Gibbons (dibujante de Watchmen, entre otras muchas obras) o algunos de los dibujantes que trabajan en el cómic de Injustice, una serie que se creó para apoyar el estreno del videojuego original y que lleva publicándose con éxito desde 2013. Nosotros estuvimos por allí y aprovechamos la oportunidad para charlar con ellos acerca de su trabajo en Injustice.

Y por supuesto, en un festival de estas dimensiones no podían faltar los videojuegos. En esta quinta edición, Metrópoli contó con una zona "gaming" y de realidad virtual en la que los asistentes pudieron probar algunas novedades como *Tennis World Tour* o *Conan Exiles*, además de participar en competiciones de juegos como *Overwatch, Dragon Ball FighterZ, Onrush* y, cómo no, *Fortnite*. Así pues, Metrópoli se consolida como uno de los festivales culturales de referencia en España y, probablemente, el más ecléctico.





ENTREVISTA

Dibujantes del cómic de Injustice



Bruno REDONDO



Daniel SAMPERE



Iban COELLO

¿Cómo surgió la posibilidad de empezar a trabajar en el cómic de Injustice?

Bruno Redondo: Tom Taylor fue el guionista encargado de Injustice. La idea inicial era hacer una serie pequeña, para sacarle un poco de "merchandising" al juego. Pero Tom es un gran guionista y convirtió lo que tenía que haber sido un subproducto en un producto comercial que lleva funcionando muchos años. Ya habíamos trabajado juntos en el pasado y esta serie, por su ritmo de producción, requiere de varios dibujantes. Y me lo ofreció. Empecé participando en algunos capítulos aislados y luego ya me fui asentando en la serie. Y después entraron Iban Coello y Daniel Sampere.

¿Tenéis que respetar todo lo posible los diseños del videojuego o podéis trabajar con una cierta flexibilidad a la hora de dibujar los personajes del cómic?

Daniel Sampere: Como el cómic es una precuela hay un cierto margen de libertad mientras no se rompa la continuidad de los juegos. Los diseños de los personajes sí que hay que adaptarlos al "formato cómic". Los diseños de los juegos están muy recargados y en los cómics hay que simplificarlos un poco para que funcionen mejor en este medio.

Bruno Redondo: Con Injustice 1 sí que intentábamos acercarnos más al videojuego y eso era agotador. Pero con Injustice 2 estábamos ya más confiados en el éxito del cómic y lo que hicimos fue mantener los aspectos fundamentales que hicieran reconocibles los diseños del videojuego pero sintetizándolos un poco para hacerlos más funcionales. Creo que respaldamos mejor al videojuego haciendo un buen cómic que haciendo un acercamiento torpe a la estética del juego.

¿Habéis tenido mucho contacto con NetherRealm, el estudio responsable de los videojuegos de Injustice?

Bruno Redondo: En algún momento ha habido alguna consulta sobre algún modelo en particular. Poco, la verdad. Pero creo que ellos están contentos con lo que estamos haciendo con el cómic porque le estamos dando más vida y un trasfondo a su videojuego.

¿Esperabais el éxito del cómic?

Iban Coello: Yo creo que el éxito de Injustice 1 no se lo esperaba nadie. Pero como el primero fue tan bestia, a partir de ahí sí que confiábamos en que la serie pudiera mantenerlo.

Bruno Redondo: Hay guionistas y dibujantes que, cuando les plantean un producto de estas características, simplemente cumplen. Pero Tom Taylor quiso hacer el mejor producto posible, un producto del que DC pueda sentirse orgulloso.



¿QUÉ PASA CON...?

... *Bloodborne 2*?

Fue uno de los juegos que esperábamos ver en el E3 pero finalmente no fue anunciado (From Software sí presentó *Sekiro: Shadows Die Twice* y *Déraciné*). Sin embargo, hay tiendas online que siguen "listándolo". ¿Significa esto que habrá anuncio en breve? Lo dudamos mucho, pero estaremos atentos por si acaso.

... la fecha de estreno de *Warriors Orochi 4*?

Este juego de acción de Koei Tecmo que planteará batallas multitudinarias, con 170 personajes controlables (de las sagas *Dynasty* y *Samurai Warriors*) y con cooperativo a pantalla partida llegará a nuestras tiendas el 19 de octubre.



... el regreso de la serie *Splinter Cell*?

El agente Sam Fisher fue otro de los grandes ausentes en el pasado E3. Se rumoreaba con insistencia que su nueva aventura iba a ser presentada... pero no fue así. Desde Ubisoft siguen manteniendo que están interesados en la serie y que volverá "en algun momento del futuro". De momento, toca esperar.

... el nuevo juego de Rocksteady?

Otro esperado que tampoco vimos fue el nuevo juego de Rocksteady. Desde el estudio piden "calma" a los fans. Lo mostrarán "cuando esté listo". ¿Quizá en la Gamescom o en la Paris Game Week?

... *Borderlands 3*?

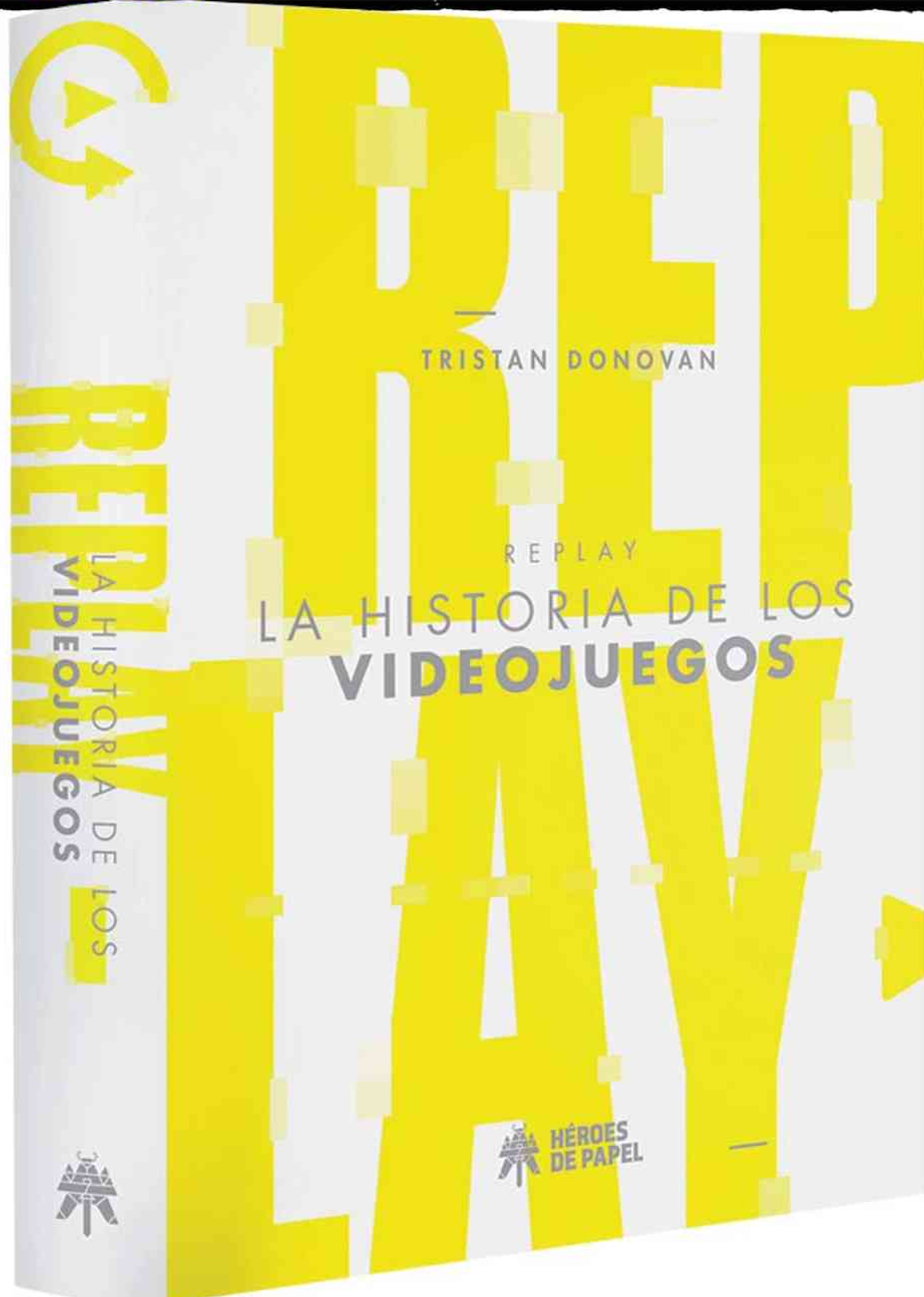
Randy Pitchford ya confirmó que *Borderlands 3* no estaría en el E3 y cumplió su "promesa". Sin embargo, nosotros estamos convencidos de que el juego está en marcha y que será revelado en unos meses, o como tarde, a lo largo del año que viene. Tenemos muchas ganas.



Nuevos libros de juegos para disfrutar este verano

¡Vacaciones! Es el momento perfecto para ponerse al día con los libros sobre videojuegos mas "suculentos". Aquí os ofrecemos una selección de los mejores títulos que han llegado recientemente a las tiendas.

REPLAY LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



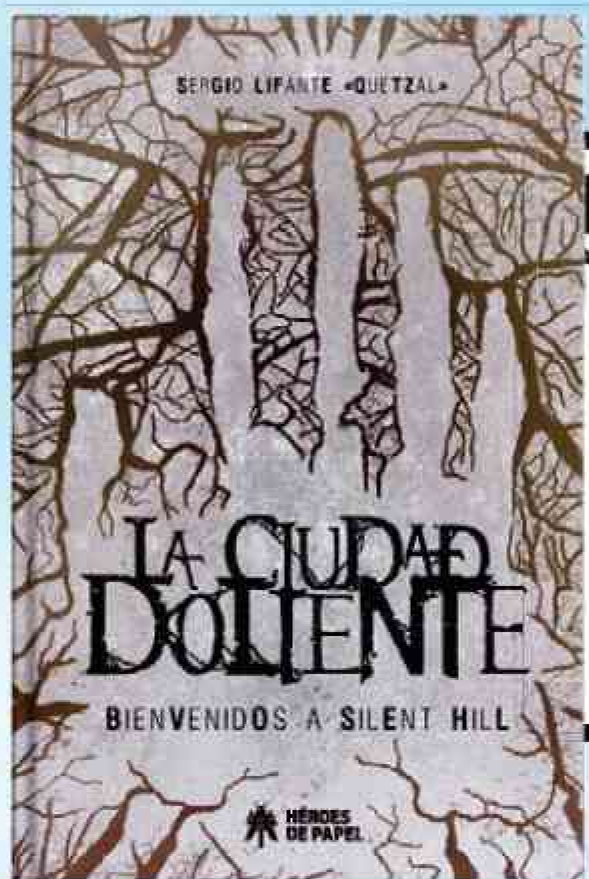
AUTOR
Tristan Donovan

EDITORIAL
Héroes de Papel

NÚMERO DE PÁGINAS
544

PRECIO
23€

En los últimos tiempos han sido varios los autores que han intentado contar la historia de los videojuegos, con éxito relativo; o se centraban demasiado en un único territorio, o eran textos difíciles de "digerir". En cambio, Tristan Donovan consigue lo que parecía imposible: crear un libro tan exhaustivo como absorbente. Desde los ordenadores "prehistóricos" de 1946, hasta el auge actual de los juegos indies, el libro no pasa por alto ni un aspecto en la historia del ocio virtual. Pero además Donovan presta atención a los detalles más humanos, incluyendo anécdotas y secretos de juegos que hicieron historia. Un compendio que no se olvida del aspecto más humano en la historia del ocio virtual, con más de 140 entrevistas a personalidades del sector en todas sus épocas. Si no quieres buscar más y necesitas "El Libro" sobre los videojuegos, esta obra te resultará muy satisfactoria, además de apasionante.



LA CIUDAD DOLIENTE BIENVENIDOS A SILENT HILL

AUTOR Sergio "Quetzal" Lifante
EDITORIAL Héroes de Papel
NÚMERO DE PÁGINAS: 240
PRECIO: 22€

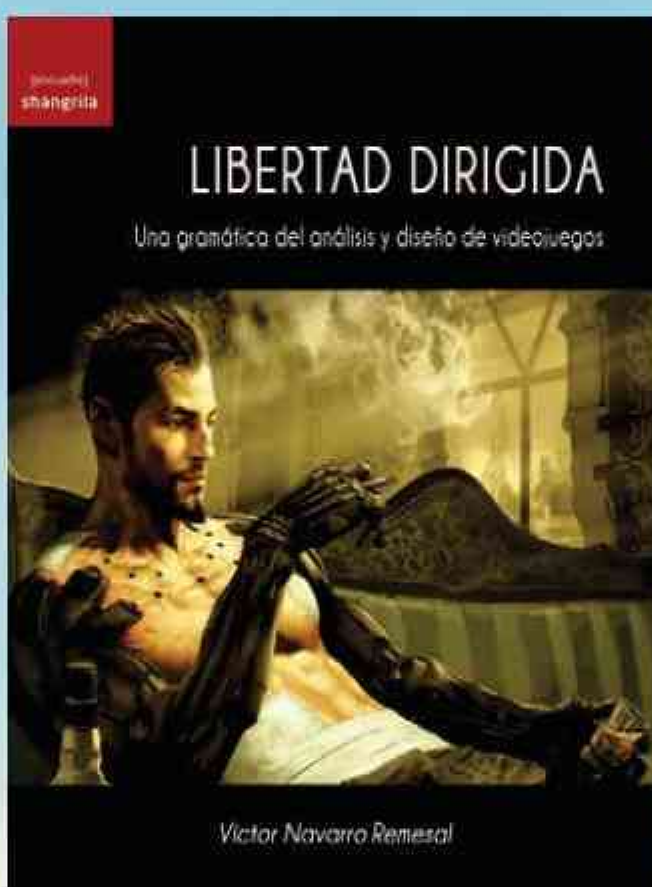
Héroes de Papel nos vuelve a dar una grata sorpresa, en esta ocasión con una pequeña joya dedicada a *Silent Hill*. La saga de Konami no contaba con una bibliografía muy extensa, pero La Ciudad Doliente viene a llenar ese vacío de forma ejemplar. Su autor desgrana el proceso de elaboración de todas las entregas de *Silent Hill*, nos muestra los significados más profundos de la saga y, por supuesto, dedica espacio a la magistral banda sonora de estos juegos. El único "pero" es que, al no ser un producto oficial de Konami, no incluye material fotográfico ni referencias visuales para acompañar a sus textos.



SERVICE GAMES EL AUGE Y CAÍDA DE SEGA

AUTOR Sam Pettus
EDITORIAL Game Press
NÚMERO DE PÁGINAS: 512
PRECIO: 28,95€

Durante muchos años la web SegaBase realizó una labor minuciosa y ejemplar, desglosando la historia de SEGA, sus juegos y sus consolas. Sam Pettus, responsable de aquella web, firma también este libro. En él recopila y expande los artículos originales, dando lugar a una amena crónica sobre la compañía nipona. Desde sus inicios con las tragaperras en 1951 hasta su retirada de las consolas en 2001, esta obra recorre de manera apasionante la trayectoria de SEGA. Y encima, con un extra de lujo: un capítulo dedicado al auge y caída de SEGA España, escrito por ilustres ex empleados de la división hispana.



LIBERTAD DIRIGIDA UNA GRAMÁTICA DE ANÁLISIS Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

AUTOR Víctor Navarro Remesal
EDITORIAL Asoc. Shangrila Textos Aparte
NÚMERO DE PÁGINAS: 370
PRECIO: 24€

Los videojuegos tienen un lenguaje propio que no se da en otras representaciones culturales. Sólo en los juegos se permite al usuario dar forma a lo que vive y moldear su sentido, completando con su participación las historias que se le presentan. Libertad Dirigida (obra que acertadamente recupera Shangrila) es un libro denso y academicista, dirigido a todos aquellos que quieran profundizar en el sentido del videojuego. Un trabajo minucioso y documentado, con el que Navarro Remesal desentraña cuáles son las ideas, tanto teóricas como prácticas, que subyacen en el diseño de los videojuegos.



MAESTROS DEL DOOM

AUTOR David Kushner
EDITORIAL Es Pop Ediciones
NÚMERO DE PÁGINAS: 416
PRECIO: 19,95€

Por fin podemos disfrutar en castellano de esta obra, publicada hace más de 15 años, pero que se mantiene tan fresca y vigente como en su primera edición. Al libro de David Kushner le ocurre lo mismo que al *Doom* original: por él no pasan los años y se mantiene igual de entretenido. *Maestros del Doom* narra la creación de un juego histórico, la controversia que generó y cómo dio fama a sus creadores, John Carmack y John Romero. Una estupenda mezcla de crónica periodística, ensayo sociocultural y relato biográfico, mostrando a John Carmack y John Romero con todas sus virtudes y defectos.



EXPLORANDO FINAL FANTASY

AUTOR Varios
EDITORIAL Diábolo Ediciones
NÚMERO DE PÁGINAS: 280
PRECIO: 23,95€

Desde su creación en 1987 hasta su más reciente entrega de 2016, la saga *Final Fantasy* ha cautivado a millones de jugadores de todo el mundo. Era por tanto imperativo tener más bibliografía en castellano sobre estos juegos, y *Explorando Final Fantasy* se suma para llenar ese vacío. L. Carlota Fernández, Marta García Villar y Miguel Martínez han unido fuerzas para crear este compendio, que recorre todos los juegos principales de *Final Fantasy*, así como todos sus derivados y "spin-offs". Un gran trabajo enciclopédico, que además profundiza en los temas de la saga, sus diseños y su mitología.

El juego cruzado entre consolas



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Sony lleva unas semanas siendo el centro de la polémica por el juego cruzado entre plataformas. Aunque no son los únicos, dos han sido los títulos que han generado la controversia: *Minecraft* y *Fortnite Battle Royale*. Todo empezó cuando los jugadores de la versión de Switch del exitoso juego de acción de Epic Games intentaron usar la misma cuenta que habían creado en su momento para seguir jugando en la consola de Nintendo. Un mensaje les indicaba que tal cosa no era posible. Los palos a PlayStation empezaron a llover desde todas direcciones. Sinceramente, no me extraña. Pero es que hubo más. Siguiendo con el buen rollito entre todos los que no sean Sony, Microsoft y Nintendo publicaron un vídeo en el que hacían gala del juego cruzado entre Xbox One y Switch con *Minecraft*.

SONY ESTÁ OFRECIENDO UNA IMAGEN ANTIPÁTICA AL NO PERMITIR EL JUEGO CRUZADO O AL DECIR NO A LA RETROCOMPATIBILIDAD. ESTO PODRÍA PASARLES FACTURA.

Bethesda ha sido la última en unirse al festín diciendo que el juego cruzado en *Fallout 76* no será posible porque Sony no estaba ofreciendo las mismas facilidades que el resto de las compañías para lograrlo. Habría que determinar si esto es o no completamente cierto, o si está aprovechando el apaleamiento generalizado para justificar la ausencia de esta posibilidad en su nueva aventura. La percepción que queda en buena parte de los jugadores, independientemente de los motivos de la decisión de Sony de no permitir el juego cruzado, no es buena. Lo que la gente percibe, y me parece lo más lógico, es que Sony quiere crear una comunidad cerrada de jugadores, mientras que sus competidores viven en un mundo feliz, de amistad y de respeto mutuo. Es exagerado, sí, pero el trasfondo es cierto. El motivo para tomar este camino es, obviamente, económico. Sony no quiere que los jugadores de *Fortnite*, un juego que debemos recordar que es gratuito, gasten su dinero comprando objetos cosméticos en la tienda de Xbox o de Nintendo para luego disfrutar de ellos en PS4. ¿Qué ganaría entonces Sony si dejase que esto sucediese con más juegos en una industria que cada vez se centra más en este tipo de juegos online?

El motivo para permitir el juego cruzado por parte de Microsoft y Nintendo, parece evidente para parte de la comunidad. La mayoría suele argumentar que Microsoft, que ya ha perdido la batalla en la presente generación de consolas (algo muy cierto) no tienen nada que perder con esta permisividad. Venga, compro el argumento. Explicar los motivos de Nintendo para permitir el juego cruzado parece más complicado. Swicth lleva un ritmo de ventas más que bueno, digno de competir con cualquiera. Es cierto que la compañía del fontanero va muy a su bola y que no suelen seguir los patrones de otras compañía o modas, pero es extraño. Decir que Microsoft no tiene nada que perder y que Nintendo es simplemente distinta a todo me parecen argumentos bastante pobres. ¿No será más bien que ambas compañías están dispuestas a afrontar las pérdidas por permitir este juego cruzado con tal de ofrecer una imagen apetecible para sus posibles compradores? No digo, claro, que lo hagan por altruismo. Lo hacen, imagino, porque creen que así crean un entorno apetecible para su comunidad. En mi opinión, lo consiguen.

Sony, sin embargo, está ofreciendo una imagen antipática. Sí, PS4 tiene el catálogo de juegos más apetecible, ha tenido el precio más competitivo y, por todo ello, ha ganado la presente generación de consolas. Sin embargo, no permitir el juego cruzado, no abrazar la retrocompatibilidad o no crear un sistema de suscripción mensual a lo Game Pass es algo que puede pasarle factura de cara a PS5. Y si no, que echen un vistazo al batacazo de Microsoft con Xbox One. Deberían aprender la lección.



Nostalgia y cadáveres andantes



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Aunque Capcom ya había anunciado sus planes de hacer un remake de *Resident Evil 2* hace ya tres años, su irrupción en el último E3, y más concretamente en la conferencia de Sony, nos dejó a todos con los ojos como sartenes. Que levante la mano el que no soñó con un remake hipervitaminado de *RE2* el mismo día en el que se puso a la venta el *Resident Evil* de GameCube, allá por 2002. Para muchos de nosotros aquella secuela sigue siendo el cénit de la franquicia, y ni en nuestras fantasías más húmedas podríamos llegar a imaginarnos revisitando la comisaría de Raccoon City acompañados de semejantes gráficos.

Por supuesto, no tardaron en escucharse, una vez más, las voces de aquellos que claman sobre la falta de originalidad en una industria obsesionada con los remakes. Y no les falta razón. Pero es evidente que para Capcom la jugada será más que rentable y este Resident Evil 2 Redux pulverizará las ventas conseguidas con los capítulos 6 y 7. Porque una cosa es exprimir por enésima vez los *Mega Man* (que han sido adaptados a casi todo sistema imaginable, salvo cajeros automáticos) y otra muy distinta recuperar un título que marcó a toda una generación de jugadores y que permaneció prácticamente inalterable en los posteriores ports a otros sistemas. Porque, a diferencia del *Resident Evil* original, Capcom ni siquiera intentó modernizar el original de PSone hasta la presente generación de consolas.

Da igual que la mayoría conozcamos la historia del juego al dedillo, y que sepamos cuál va ser el destino de buena parte de los personajes secundarios de *Resident Evil 2*. Capcom ya ha asegurado que van a cambiar la localización de los sustos del original y, desde luego, impresiona mucho más ver a los zombis con la nueva cámara, a cara de perro, que desde la esquina de un escenario prerenderizado, Será divertido comprobar cómo el terror irá acompañado de un indudable factor nostálgico. Veremos cómo ha cambiado el diseño de enemigos, localizaciones y personajes que muchos conocemos de memoria tras machacar aquellos dos discos de la primera PlayStation, una y otra vez, en el ya lejano 1998.

Personalmente, el anuncio de este *Resident Evil 2* me ha provocado más expectación que el de *Resident Evil 7* en su momento. Posiblemente porque no me gusta el terror en primera persona, pero también porque tengo auténtica curiosidad por ver cómo Capcom se las ingenia para no decepcionar a los fans del original a la vez que cautiva a las nuevas generaciones. No será fácil. Que se lo digan a Square Enix, que las está pasando canutas para sacar adelante su remake de *Final Fantasy VII*. Se anunció en el E3 de 2015 y mucho me temo que no llegaremos a verlo hasta la próxima década, quien sabe si para ésta o la próxima generación. Por supuesto, hablamos de una obra mucho más ambiciosa que el survival horror, pero Capcom ha sido lista: ha desvelado la fecha de lanzamiento a solo seis meses de su lanzamiento, en enero de 2019. Y todo ello mientras, estamos seguros, mantiene a otro equipo preparando la octava entrega de la saga. Esto será un proyecto paralelo, pero estamos convencidos de que se van a "forrar" con él más que con ningún otro lanzamiento de los últimos años.

Queremos nuevas experiencias, que las compañías arriesguen en lugar de exprimir la misma vaca hasta dejarla seca, pero hay juegos que sencillamente están por encima de la polémica sobre la originalidad. Son instituciones. *Metal Gear Solid, Resident Evil* o *Silent Hill* forman parte de la historia de PlayStation. Digan lo que digan los calimeros de turno, los abrazaríamos con la misma ilusión de antaño. Queremos novedades, sí. Pero también volver al hogar. Aunque esté plagado de zombis.

NI EN NUESTRAS FANTASÍAS MÁS HÚMEDAS HABRÍAMOS IMAGINADO REVISITAR RACCOON CITY CON SEMEJANTES GRÁFICOS.

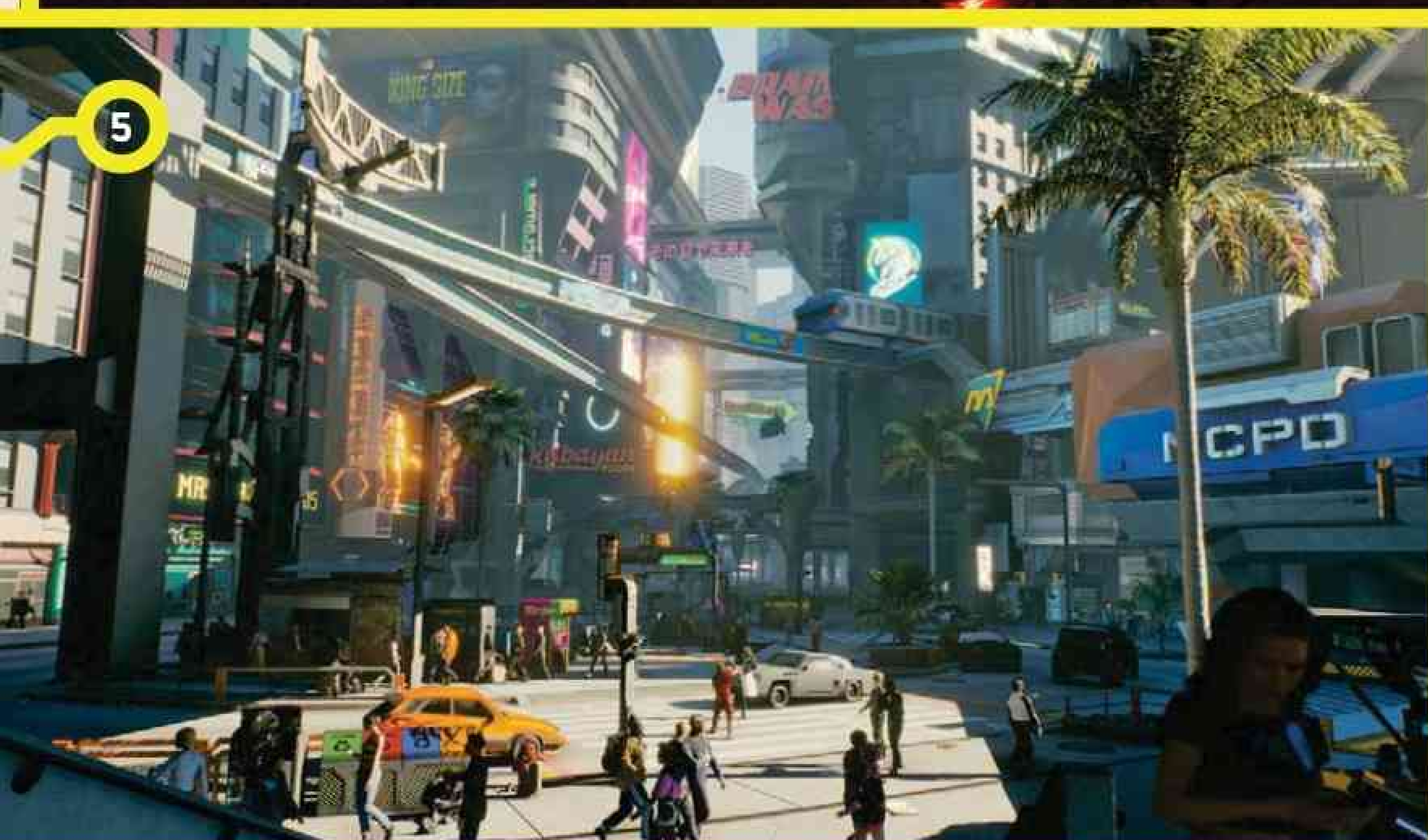


OS CONTAMOS TODO SOBRE EL MEJOR JUEGO DEL E3 2018

77 CLAVES QUE DEFINIRÁN EL MUNDO DE CYBERPUNK 2077

PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | SIN CONFIRMAR

El pasado E3 estuvo cargado de grandes juegos, pero uno de los más aclamados fue *Cyberpunk 2077*, lo nuevo de CD Projekt RED (autores de *The Witcher III*). Por esta razón nos hemos puesto en contacto con los responsables del estudio, que nos han revelado muchos detalles de uno de los bombazos más esperados y espectaculares que tendrá PS4. ¡Bienvenidos al futuro!







1 Será una aventura en primera persona con elementos de shooter. Así, será un juego de rol con toques de shooter, no un shooter con detalles roleros.

2 El apartamento de nuestro protagonista, V, estará ubicado en un gigantesco edificio con montones de plantas que podremos explorar en busca de secretos y en donde conoceremos a personajes que nos darán misiones.

3 Podremos explorar la ciudad en moto o en coche. Habrá combates a bordo de vehículos, que serán destruibles.

4 Durante la conducción sí que podremos cambiar la perspectiva a tercera persona para pilotar al estilo de la saga *GTA.*

5 Night City tendrá 6 distritos. El mayor orgullo de la ciudad es City Center, el lugar en el que se encuentran las oficinas de las corporaciones, las calles de neón y la quintaesencia del lujo.

6 En el distrito de Watson encontramos una mezcla de culturas asiáticas, un barrio lleno de inmigrantes y de bazares escondidos en todo tipo de callejuelas.

7 En Westbrook disfrutaremos de las comodidades de la gente rica, con una ambientación de estilo japonés similar al barrio Japantown de San Francisco.

8 Heywood es el barrio latino, la zona en la que vive V y un lugar en el que la guerra de bandas es el pan nuestro de cada día.

9 Pacifica es, pese al nombre, el distrito más peligroso y pobre, en donde viven buena parte de las bandas de la ciudad.

10 Santo Domingo es el barrio industrial, un área infestada de fábricas y estaciones eléctricas que proveen de energía al resto de la ciudad.

11 El tamaño del mapa será más extenso que el de *The Witcher III*, y además, en lugar de ser tan plano será mucho más vertical.

12 Podremos crear nuestro personaje, escogiendo sexo, cara, peinado, tatuajes...

***Cyberpunk 2077* no será un shooter con elementos roleros, sino un juego de rol en toda regla como la saga *The Witcher*, pero con disparos a lo shooter.**

13 Los personajes aparecen desnudos en el editor. En la demo de E3 estaban censurados para no distraer a los periodistas, pero no lo estarán en el juego final. Y sí, habrá desnudos integrales.

14 Será posible escoger el pasado de nuestro héroe, lo que tendrá consecuencias en cómo nos tratan otros personajes. Este pasado incluirá un evento clave en nuestra vida y el motivo por el que vivimos en Night City.

15 Podremos modificar las armas con componentes que añadirán daño, precisión, munición, la posibilidad de perforar las coberturas, etc….

16 Gracias al Potenciador de Reflejos podremos ralentizar la acción para escoger el siguiente disparo, recolocarnos,...

17 Durante los tiroteos escucharemos diálogos entre los personajes involucrados en la refriega. Y sí, podéis esperar muchas palabras malsonantes. PEGI +18.

18 Podremos deslizarnos tras correr, al estilo *Destiny*.

19 Muchas armas tendrán dos tipos de disparo. La escopeta tendrá un disparo normal y otro cargado. El disparo alternativo de la pistola nos permitirá previsualizar holográficamente la trayectoria de las balas para hacerlas rebotar y así alcanzar a los enemigos que permanecen escondidos.

20 Las armas tendrán distinta rareza. En la demo podíamos obtener un rifle inteligente clasificado como épico, lo que significa que tendrá una habilidad especial. En este caso, al apuntar a un enemigo las balas se dirigían automáticamente hasta él.

21 El implante de escáner termal Kiroshi nos permitirá ver a los enemigos a través de las paredes, hacer zoom para apuntar y nos mostrará sus puntos débiles.

22 V, nuestro héroe, tendrá seis estadísticas: Fuerza, Constitución, Inteligencia, Reflejos, Tecnología y Cool (algo así como un medidor de lo atractivos y de lo guay que somos en el juego).

23 En vez de escoger clase al crear el personaje, iremos modificando nuestro estilo a medida que avancemos en la aventura, como sucedía en *Skyrim*. Las tres clases principales serán: Mercenario, Netrunner y Técnico.

24 Otras clases como Rockero o Ejecutivo aparecerán de forma opcional, así que podremos obtener algunas habilidades de estas clases para mezclarlas con las de las tres principales.

25 Las voces de nuestro héroe, tanto masculino como femenino estarán predeterminadas, así que no podremos cambiarlas.

26 Las garras cibernéticas que vimos en el primer tráiler del juego se podrán usar para escalar por las paredes y colocarnos sobre los enemigos para luego saltar sobre ellos y acuchillarles.

Nuestro héroe, V, tendrá seis estadísticas: Fuerza, Constitución, Reflejos, Inteligencia, Tecnología y "Cool", un medidor de lo guay que somos.

27 Podremos hackear a los enemigos que usen los mismos dispositivos para, por ejemplo, desactivar sus armas y que no puedan dispararnos.

28 Habrá enfrentamientos contra jefes finales, como Royce, el líder de la banda Maels-












16


17


19




22

Quién es quién en Night City

ESTA CIUDAD DEL NORTE DE CALIFORNIA será el escenario principal de *Cyberpunk 2077*. Night City está dominada por gigantescos rascacielos desde los que las corporaciones hacen y deshacen a su antojo las vidas de los que viven al nivel del suelo. Habrá muchos más, pero aquí os presentamos a los personajes desvelados hasta ahora.

V

Nuestro héroe será un mercenario en busca de fama cuyo objetivo primordial será aceptar trabajos de dudosa moralidad y bastante criminalidad para convertirse en una leyenda de Night City. Podremos escoger entre hombre o mujer, modificar su aspecto y, lo que es más llamativo, determinar su pasado y sus motivaciones para deambular por la urbe futurista, por lo que cada jugador disfrutará de una versión personalizada del protagonista de la aventura.

DOCTOR VICTOR



Este Tecnomédico (mitad médico mitad ingeniero) es un experto en la colocación de implantes. Victor es un maestro del bisturí y del destornillador, además de un físico de primera fila, así que es el hombre ideal para realizar todo tipo de mejoras a nuestro héroe.

DEXTER DESHAWN



Como buen Arreglador, Dexter es un mediador que pone en contacto a mercenarios y sus clientes para realizar todo tipo de encargos. Es uno de los mejores de Night City, ya que dispone de una extensa red de clientes y de los mejores mercenarios de la ciudad.

JACKIE WELLES



Es un Mercenario, un asesino bien entrenado que en el Salvaje Oeste sería algo así como un forajido o un cazarrecompensas. Aquí ejerce de compañero de nuestro héroe y es otro cyberpunk más fuera de los grandes nombres, de los que espera formar parte.

ROYCE

Es el líder de la banda de Maesltrom, unos auténticos chiflados de la tecnología que se equipan con tantos implantes que ya parecen medio robots. Le encanta saquear tecnología de los transportes de las megacorporaciones y vende los objetos robados en el mercado negro desde su sede en el distrito Watson. Es frío, calculador y desconfiado. La gente le ve como un psicópata, pero puede que sea una fachada para infundir miedo a sus enemigos.

MEREDITH STOUT



Esta agente de Militech (una de las grandes corporaciones) mira al resto de la ciudad por encima del hombro desde los despachos de sus oficinas en los rascacielos. Meredith es una ególatra que no se detiene ante nada ni ante nadie para conseguir sus objetivos.













Punkis cibernéticos en PlayStation

EL GÉNERO CYBERPUNK vivió su apogeo durante los ochenta, pero ha vuelto con fuerza a PlayStation.



2064 READ ONLY MEMORIES

MIDBOSS | AVENTURA GRÁFICA | PS4/PS VITA

Un periodista acompañado por un robot es el héroe de esta aventura en la que debemos abrirnos paso a golpe de diálogos.



DEUS EX MANKIND DIVIDED

EIDOS MONTREAL | ROL DE ACCIÓN | PS4

Nuestro querido aumentado, Adam Jensen, utilizaba el sigilo, la violencia o el hackeo para acabar con los Illuminati.



REMEMBER ME

DONTNOD ENTERTAINMENT | AVENTURA | PS3

Los creadores de *Life is Strange* nos ofrecieron est aventura en la que debíamos recuperar la memoria de nuestra heroína.



NEONCHROME

10TONS | SHOOTER | PS4/PS VITA

Este twin stick shooter de perspectiva cenital nos pone en la piel de humanos clonados que luchan contra un regimen opresor.



RUINER

REIKON GAMES | SHOOTER | PS4

Este shooter isométrico nos pone en la piel de un héroe que debe rescatar a su hermano de las garras de una corporación.



SNATCHER

KONAMI | AVENTURA GRÁFICA | PS ONE

Esta joya de Hideo Kojima es uno de los juegos cyberpunk más memorables. Debíamos cazar snatchers, unos robots asesinos.



INVISIBLE, INC

KLEI ENTERTAINMENT | ACCIÓN | PS4

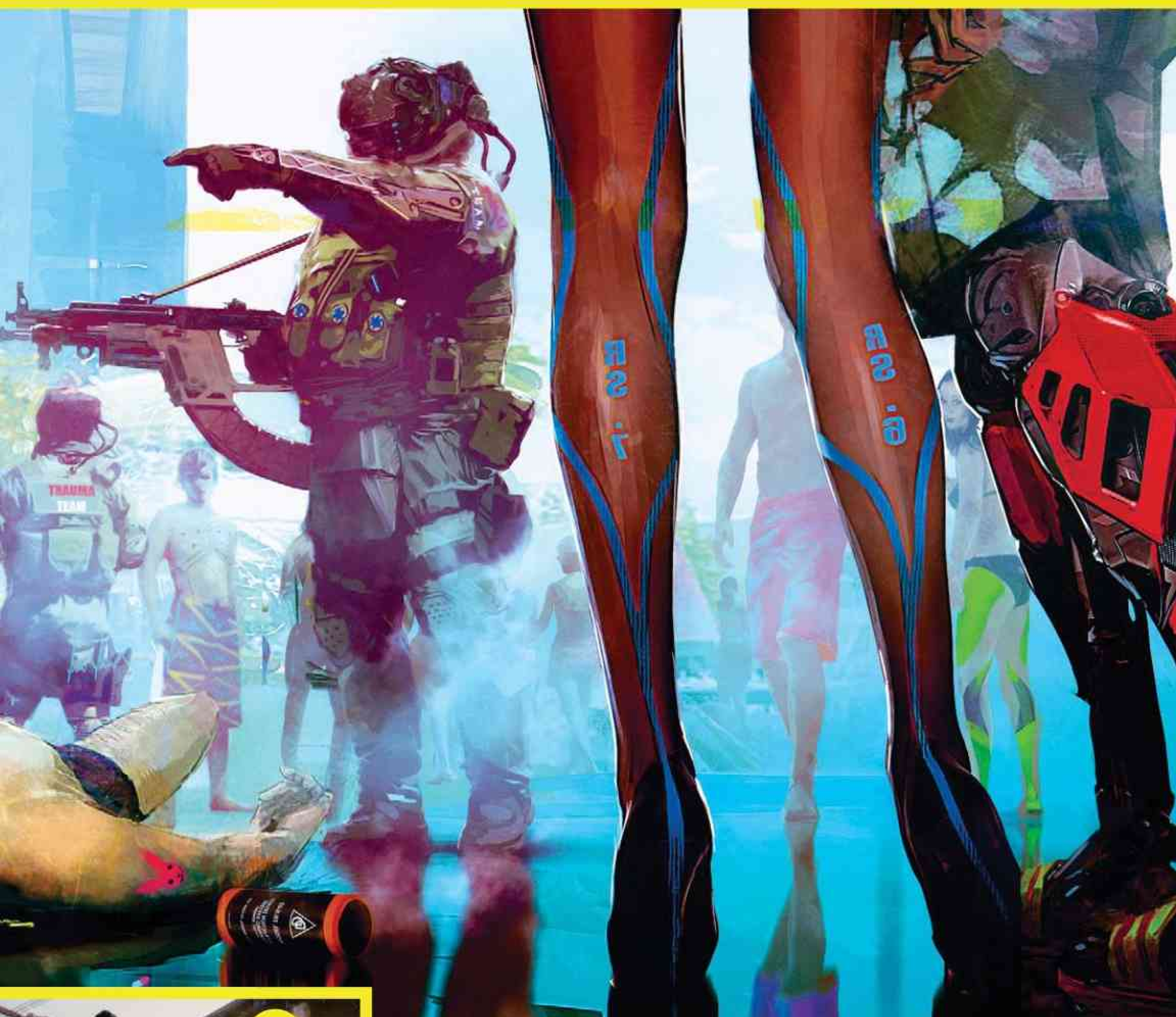
Este juego de sigilo por turnos bebe de títulos como *X-COM* y nos traslada hasta un mundo cyberpunk de corte "noir".



THE TECHNOMANCER

SPIDERS | ROL DE ACCIÓN | PS4

Esta aventura ambientada en Marte nos ofrece tres estilos de combate y varios compañeros que nos ayudan en nuestra lucha.





torm que irá enfundado en un exoesqueleto que le permitirá soportar muchísimo daño.

29 **Habrá tres tipos de armas:** Power (con disparos poderosos), Tech (con balas que penetrarán a través de las coberturas y los blindajes) y Smart (con balas que perseguirán a los enemigos aunque no disparemos con precisión).

30 **Las coberturas** serán una parte fundamental de los tiroteos y la IA también las usará.

Cyberpunk 2077 será un juego sólo para adultos. Habrá desnudos y las decapitaciones y los desmembramientos estarán a la orden del día.

31 **Los desmembramientos y las decapitaciones** estarán a la orden del día. Una vez más, será un juego sólo para adultos.

32 **Jackie Welles y nuestro héroe** tienen el encargo de encontrar a una chica. Para ello, entrarán a un edificio en el que lucharán contra un buen número de Carroñeros, una de las bandas más numerosas de la ciudad.

33 **La encuentran moribunda,** así que V se conecta a su cerebro y descubre que un equipo de Trauma Team está de camino. Este servicio médico acude al lugar de una emergencia cuando los sensores de una persona les indican que está a punto de morir.

34 **Los agentes de Trauma Team,** tras amenazar al jugador, reviven a la chica y se la llevan en un helicóptero, así que V decide volver a su apartamento.

35 **Allí nos informan** de la opción de aceptar otro encargo: conocer a un Arreglador.

36 **Los arregladores** son unos "conseguidores" que ponen en contacto a los mercenarios con sus clientes, ofreciéndoles trabajitos como asesinatos, secuestros, tráfico de drogas, etc… Todo eso, claro, por una "módica" comisión.

37 **Nuestra nueva misión** consiste en recuperar una pieza de equipo de las manos de una banda criminal de la zona.

38 **Antes de empezar** la misión hacíamos una visita al Doctor Víctor, un Tecnomédico (mitad doctor mitad ingeniero) para colocarnos unos implantes.

39 **Con los implantes ya instalados** montamos en nuestro coche para descubrir que unos tipos nos siguen, con lo que empezará un tiroteo al volante de lo más espectacular.

La ausencia de tiempos de carga será total, por lo que habrá una transición muy fluida entre juego y escenas cinemáticas o al entrar en edificios.

40 **Eliminada la amenaza sobre ruedas,** acudimos a la cita con la Ejecutiva de Militech. Uno de sus guardaespaldas nos instala un detector de mentiras por la fuerza y ella nos interroga.

41 **Las misiones, incluso las secundarias,** estarán relacionadas entre sí y unas afectarán a otras, no como sucedía en la mayoría de misiones de *The Witcher III*.

42 **La dirección artística** muestra muchos elementos que podrían ser típicos de las obras cyberpunk de los 80, pero con un aire más futurista.

43 **La ausencia de tiempos de carga** será total. Así, habrá una transición fluida entre juego y escenas cinemáticas. Eso permitirá que el jugador interactúe durante estas escenas. ¿Que quieres sacar el arma en mitad de una charla? Hazlo, pero habrá tiros.

44 **Al contrario que en otras obras cyberpunk,** aquí no sólo viviremos la clásica noche de neón, sino que el ciclo día/noche (que también incluirá todo tipo de efectos climatológicos) nos ofrecerá una visión muy luminosa de Night City, que es precisamente lo que se pudo ver en la demo del E3.

45 **La exploración vertical** de los escenarios será un elemento muy importante.

46 **Las microtransacciones** brillarán por su ausencia.

47 **Escogeremos diálogos** en una lista, no una rueda.

OBSERVER

BLOOBER TEAM | AVENTURA | PS4

En este "thriller" psicológico encarnamos a un detective que puede hackear los cerebros de la gente.



TRANSISTOR

SUPERGIANT GAMES | ROL DE ACCIÓN | PS4

Esta joya isométrica cuenta con un sistema de combate muy adictivo y una ambientación realmente fascinante.





48 Las animaciones de los transeúntes serán diferentes en función de la tribu a las que pertenezcan. Así, los Ejecutivos de las corporaciones andarán de forma altiva y los criminales con chulería, por ejemplo.

49 Continuando con la historia, acudimos a la guarida de la banda Maelstrom para hacernos con el equipo que Militech está buscando, una araña robótica con múltiples funciones.

50 Royce, el jefe de la banda, hace acto de presencia. Se viven momentos de tensión, con todos apuntándose, pero aceptan el pago de nuestro chip. Una vez que introducen el chip para cobrar, se descarga un virus que deja el edificio a oscuras y a nuestros protagonistas encerrados.

Podremos mantener relaciones esporádicas con otros personajes, e incluso habrá romances que se extenderán durante todo el juego.

51 Tras varios tiroteos y batallas realmente apasionantes y vibrantes, conseguimos salir del lugar con el robot de Militech.

52 Podremos mantener relaciones esporádicas con otros personajes, tanto heterosexuales como homosexuales. Lo mejor es que habrá romances más serios y duraderos que en anteriores juegos del estudio y que se extenderán durante buena parte de nuestra aventura.

53 En nuestro apartamento habrá una habitación que servirá a modo de arsenal y en dónde escogeremos qué armas queremos llevar a nuestra siguiente misión o paseo por la ciudad.

54 También tenemos un armario en el que podemos escoger la ropa que queremos utilizar. La ropa no sólo afectará a nuestras estadísticas de defensa, sino también al carisma de nuestro personaje y a lo guay que es, algo tremendamente importante en la sociedad de *Cyberpunk 2077*.

55 Cuando vemos anuncios, señales y otros elementos interesantes e interactuamos con ellos se marcarán esos puntos de interés en nuestro mapa.

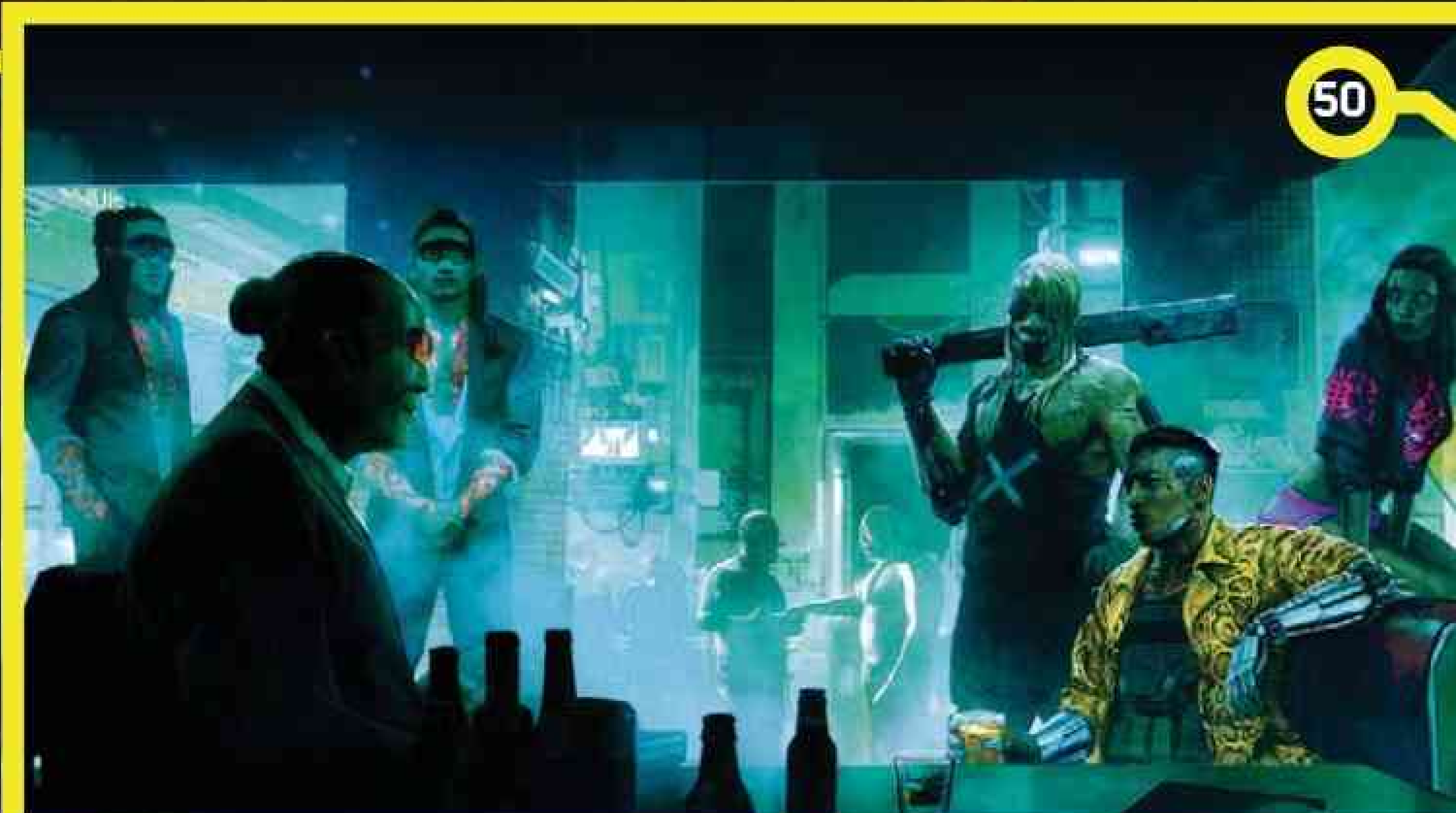
56 Habrá distintas formas de completar misiones. Por ejemplo, en la misión de recuperar el equipamiento podemos robarlo por las malas o llamar a una agente de Militech, para que colabore en su recuperación.

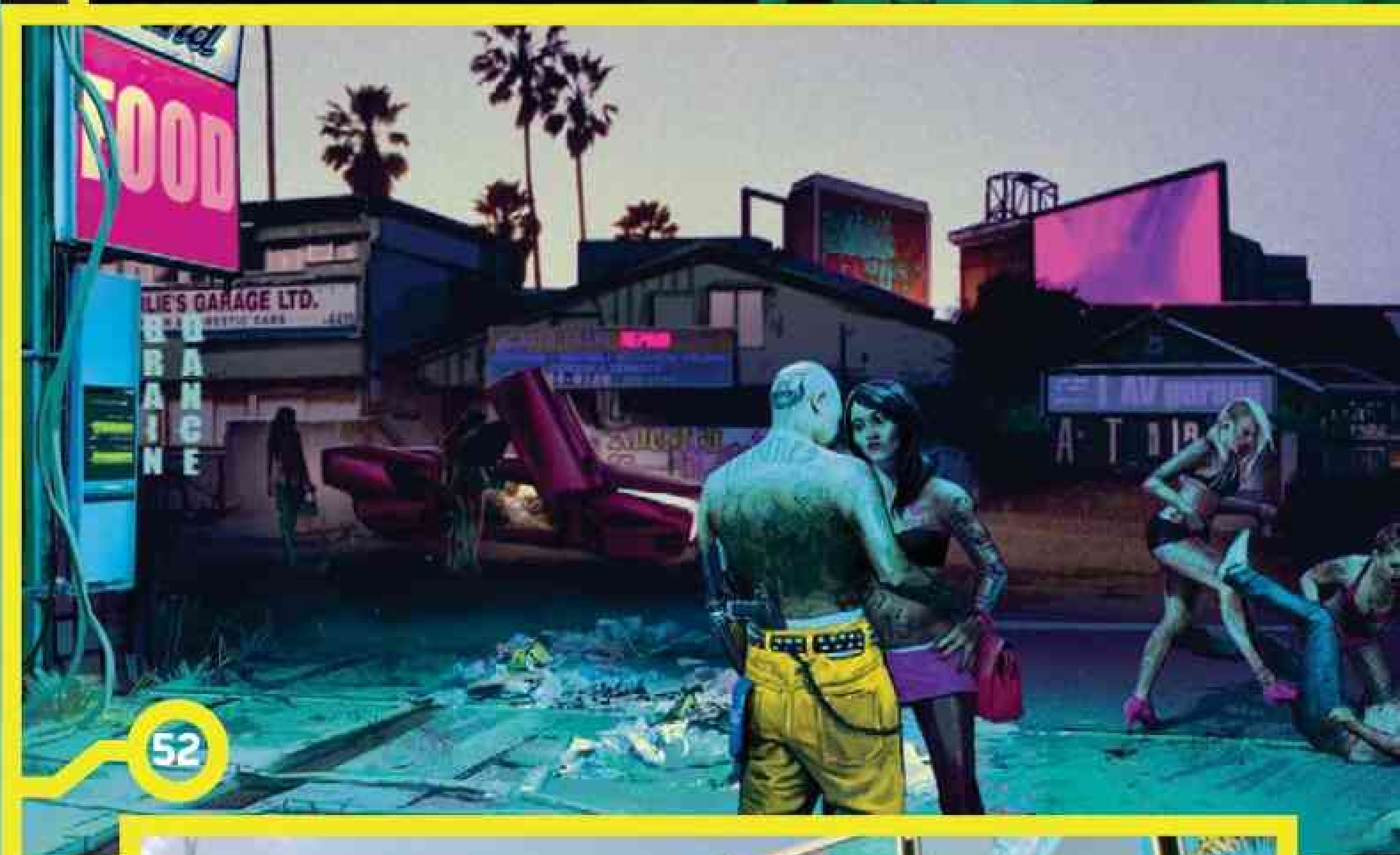
57 La moneda del juego, como en Cyberpunk 2020, será el eurodólar.

58 La HUD irá cambiando en función de las mejoras y los implantes que nos instalemos, como un contador de munición, otro que mostrará el disparo secundario del arma equipada...

59 Podremos instalarnos implantes de todo tipo que, además, tendrán mejoras y efectos añadidos por desbloquear.

60 Además de las armas de fuego, también dispondremos de un completo sistema de ataques cuerpo a cuerpo con armas como katanas. Que alguien nos limpie la baba.

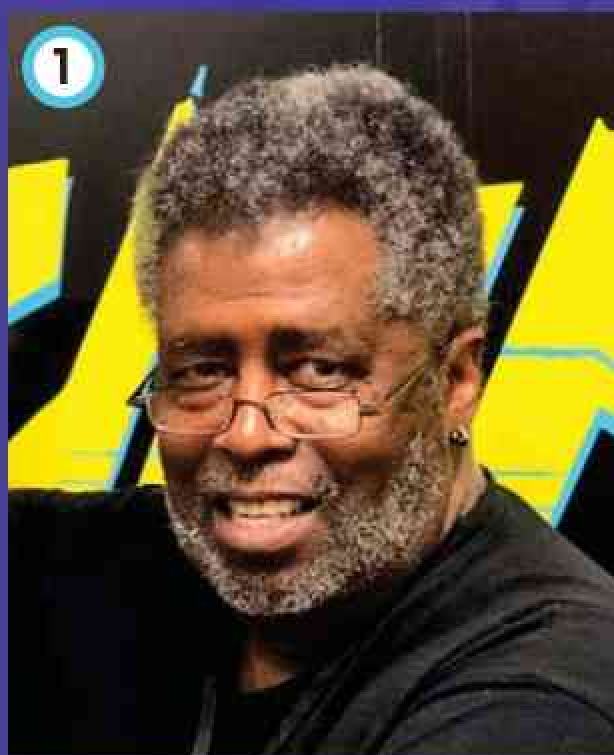


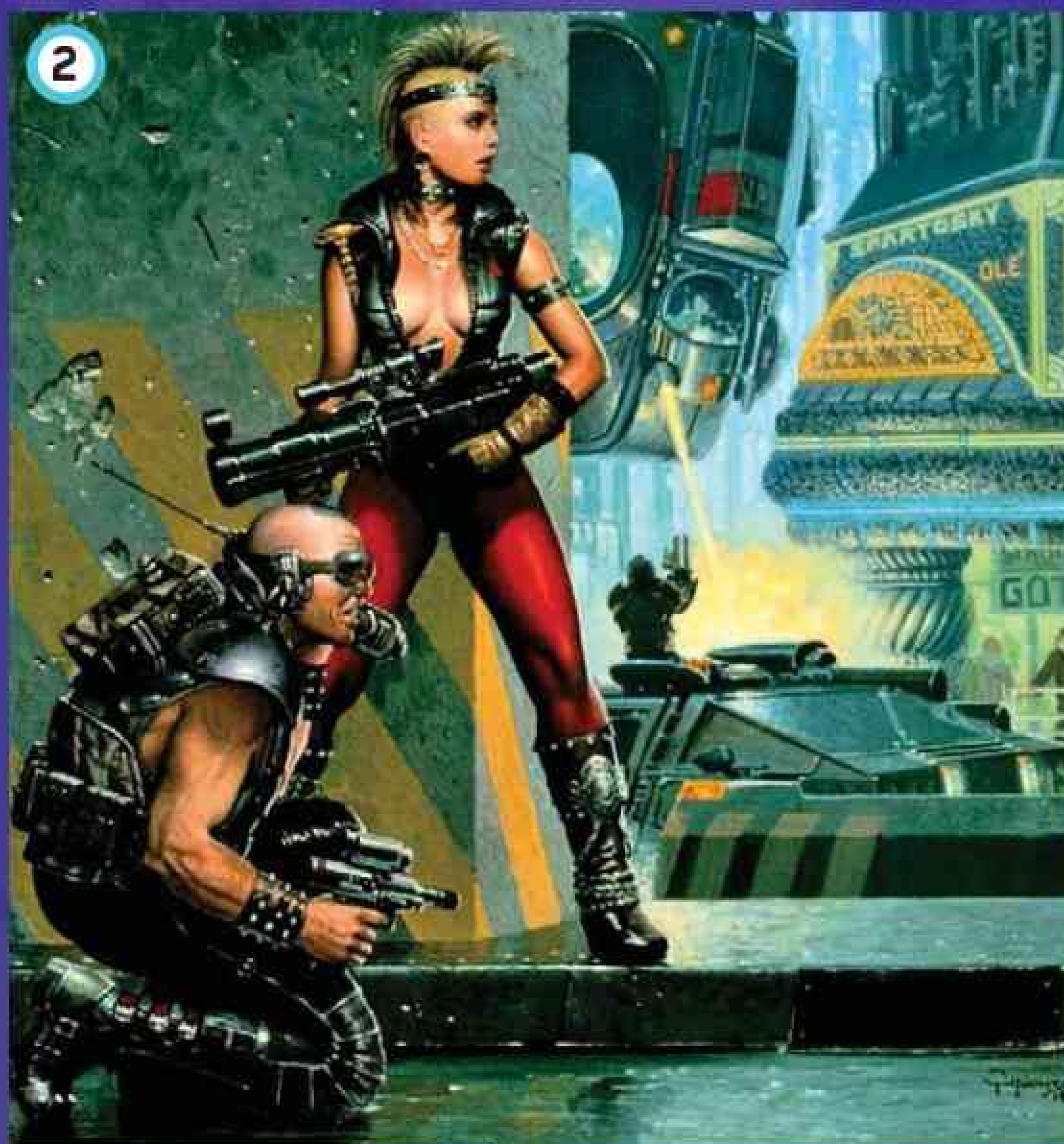




Del lápiz y el papel al videojuego

CYBERPUNK 2020 es un juego de rol de lápiz y papel de esos que se han dado a conocer a las nuevas generaciones gracias a Stranger Things. *Cyberpunk 2077* está basado al 100% en él, así que las conexiones, guiños y los elementos comunes son el chip nuestro de cada día. Mike Pondsmith **(1)** es el creador del juego original y está trabajando con CD Projekt RED como colaborador y consejero a la hora de crear esta versión interactiva. Las bandas criminales, como Maelstrom **(2)** estarán muy presentes y serán una de las facciones a las que deberemos hacer frente en el juego. Johnny Silverhand **(3)** es un Rockero de tremendo éxito en Night City. Una de las canciones de la demo del E3 era suya. Los dispositivos electrónicos, como esta especie de araña robótica **(4)** también aparecían en la demo. Un juego del estudio polaco sin romances no sería lo mismo, pero es que en el juego original **(5)** ya era un elemento muy importante. Las tres clases disponibles en el juego: Mercenario, Netrunner y Técnico **(6)**, también están extraídas de la obra de Pondsmith. La moda, el estilo y la actitud cool también era un elemento clave en el juego de rol original **(7)** y también será uno de los atributos de nuestro héroe, V, en el videojuego.









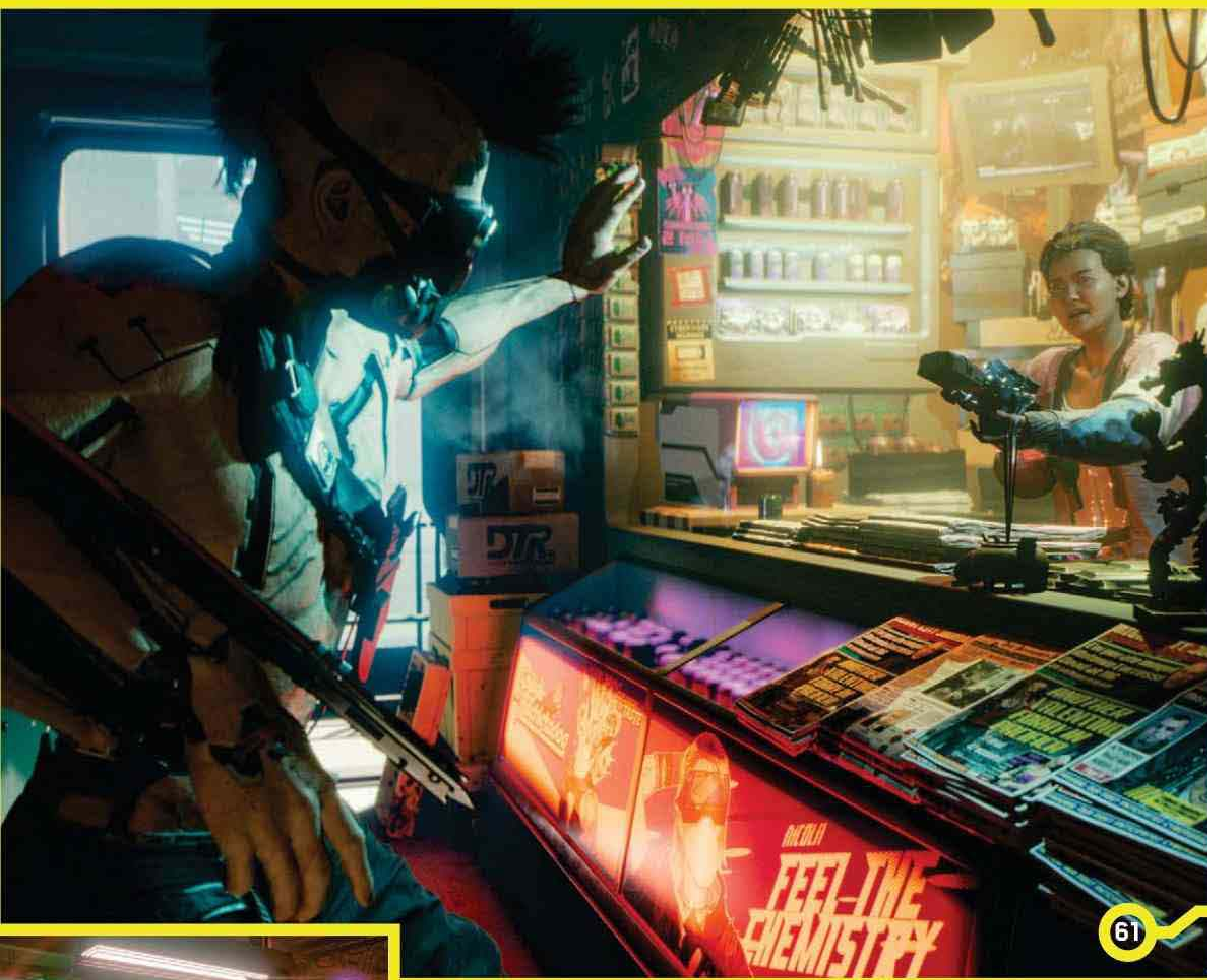




















61 Otro ejemplo de libertad para completar misiones a nuestro aire es durante el interrogatorio con Meredith. Podemos contestar a todo para no molestar, responder con evasivas o hasta empezar un combate con ellos.

62 También podemos cambiar los planes sobre la marcha sin ajustarnos a un plan preconcebido. Así, en la guarida de Maelstrom podemos escoger entre quedarnos el dinero y robarles el equipo a la fuerza, gastar el dinero para no levantar sospechas,….

63 Podemos tomar decisiones por otros personajes, como mandar que nuestro compañero Jackie se siente para cumplir los requisitos de la banda o dejar que siga desafiándoles.

64 Podremos consumir drogas, aunque aún no ha quedado claro qué ventajas o inconvenientes otorgarán.

65 También "hackearemos" todo tipo de dispositivos electrónicos, si disponemos de la habilidad tecnológica suficiente.

66 Al completar misiones secundarias recibiremos créditos callejeros, que aumentarán nuestra fama en la ciudad y desbloquearán nuevas misiones.

67 Habrá varias facciones en lucha. Nosotros podremos apoyar a una de ellas, a varias, traicionarlas, enemistarnos, etc...

68 Podremos invertir el dinero en distintas propiedades de la ciudad, aunque no sabemos si servirán como negocios.

69 La historia tendrá varios finales en función de las decisiones que tomemos.

70 Habrá personajes de Cyberpunk 2020 en el juego..

Cyberpunk 2077* llegará doblado al castellano, algo que no pudimos disfrutar en la anterior obra del estudio, el exitoso *The Witcher III.

71 El tono oscuro será predominante pese al ciclo día-noche, no tanto en lo visual como en lo narrativo.

72 Habrá dos tipos de experiencia: la general del jugador y los créditos callejeros, que nos abrirán nuevas partes del mapa y más misiones secundarias. La ropa que llevemos afecta al nivel de créditos callejeros.

73 Entre las habilidades disponibles podremos caminar por las paredes, hacer saltos doble y un largo etcétera.

74 Habrá cuatro tipos de daño: físico, termal, electrónico y químico. Algunos de ellos, como el físico, podremos entrenarlo por nuestra cuenta.

75 No hay planes para una versión de PS VR del juego por el momento, aunque la vista subjetiva parece ideal para ello.

76 Habrá DLC gratuitos como en *The Witcher III*, y quizás también expansiones de pago.

77 Llegará doblado al castellano, algo que no pudimos disfrutar ni en el mismísimo *The Witcher III.*



KYLE ROWLEY - Director de Diseño Asociado

"Cyberpunk 2077 aparecerá en PS4, los fans no deben preocuparse de nada"

Charlamos con uno de los máximos responsables del desarrollo de *Cyberpunk 2077* para descubrir nuevos datos sobre la prometedora aventura de CD Projekt RED.

¿Cómo ha sido cambiar de un universo de fantasía a uno de ciencia ficción y por qué habéis decidido trabajar con esta licencia?
Es muy diferente. Hemos trabajado 10 años en la franquicia *The Witcher*, así que la fantasía oscura era algo con lo que nos sentíamos a gusto, pero queríamos ampliar los horizontes de nuestra creatividad y demostrarnos que podíamos crear un gran RPG en otro universo. Al empezar la pre-producción sabíamos que queríamos probar algo diferente, teníamos muchas ideas y géneros diferentes en mente. Pero la gente siempre volvía sobre la idea de hacer "algo cyberpunk". Hay una gran cantidad de buenos libros, películas y otras creaciones cyberpunk, pero queríamos crear algo que nos permitiese explorar todos los elementos y temas cyberpunk posibles, como el aspecto "noir", el punk, el transhumanismo,… Después de hablar con Mike Pondsmith quedó claro el tipo de mundo cyberpunk que queríamos hacer.

La perspectiva en primera persona nos permite crear un universo de juego en el que los jugadores sientan la mayor inmersión posible.

¿Qué piensas sobre los jugadores que se han sentido decepcionados con el hecho de que *Cyberpunk 2077* sea en primera persona y no en tercera?
CD Projekt RED es conocido por crear juegos de rol en tercera persona y es lógico que los jugadores tuviesen sus propias expectativas sobre cómo sería el juego. Los rascacielos, el bullicio de la vida en la ciudad, la sensación de claustrofobia y opresión, son todos elementos que se amplifican en primera persona. Queríamos que la inmersión fuera lo mayor posible. Estoy seguro de que una vez que los jugadores prueben la experiencia entenderán por qué hemos tomado esta decisión.

¿Cuánta libertad tendrán los jugadores? ¿Habrá toma de decisiones?
Narrativamente, tomaremos decisiones que tendrán consecuencias directas tanto de forma local dentro de una misión como de forma global en la trama principal del juego. A nivel jugable, los jugadores podrán escoger cómo afrontar los distintos problemas: hablando, disparando para salir de una situación complicada o hackeando un dispositivo para obtener datos con los que ni siquiera entrar en esa situación problemática, por ejemplo. Será, claro, una experiencia no lineal.

¿Cómo de complicado ha sido crear una ciudad tan compleja como Night City?
Este entorno futurista y urbano es algo completamente nuevo para nosotros. Comparado con *The Witcher III*, obviamente, la mayor diferencia es la densidad y la verticalidad. Hemos mejorado muchísimo nuestra tecnología de multitudes para recrear la densidad de gente necesaria para asegurarnos de que Night City parezca una verdadera metrópolis bulliciosa. Por encima de todo eso, queremos estructurar la ciudad como un RPG. Los distritos necesitan fluir basándonos en la historia y la progresión de las misiones, cada área tiene que estar habitada con enemigos de nivel apropiado, necesitamos centros de actividad que agrupen a vendedores, etc...

¿Cómo de interactivo será el universo de juego? ¿Exploraremos los edificios?
Mucho. Habra montones de dispositivos interactivos, como máquinas expendedoras, ordenadores, carteles publicitarios, ascensores, televisiones, etc... Todos tendrán su funcionalidad e interactuaremos con ellos de formas diversas dependiendo de nuestro estilo de juego. Por ejemplo, como Técnico podremos saquearlos para obtener piezas y como Netrunner los hackearemos para usarlos como herramientas de distracción, por ejemplo. En cuanto a los edificios, podremos entrar en muchísimos de forma fluida y sin ningún tipo de tiempos de carga. Algunos de ellos serán muy grandes, como los Mega Edificios, que serán casi microsociedades en sí mismos.

Sabemos que el sistema de clases será dinámico, pero también que tendrá tres caminos principales: Mercenario, Netrunner y Técnico. ¿Qué puedes decirnos de cada uno de ellos?
Queríamos clases que fueran icónicas en el género cyberpunk, que estuviesen representadas en el juego original de lápiz y papel y que fuesen divertidas en un videojuego. El Mercenario es el más orientado al combate. Dentro de esta clase nos podremos especializar en varias áreas. El Técnico se especializa en modificar y construir todo tipo de gadgets. Todavía no podemos hablar mucho de los Netrunners, pero el ciberespacio estará representado en el juego y podremos manipular dispositivos, personajes no controlables y otros objetos desde él, así como luchar contra otros Netrunners. Lo importante es que los jugadores no estén constreñidos a una única clase, así que podrán escoger habilidades de todas ellas para crear su propio estilo de juego.



¿Cómo estáis afrontando los desnudos y el contenido adulto en el juego?
Cyberpunk 2077 es un juego adulto para una audiencia adulta. La desnudez no es algo de lo que vayamos a alejarnos por timidez. No ponemos desnudos para escandalizar, sino por una cuestión narrativa y de construcción de nuestro universo, que nos permitirá contar la historia que queremos.

¿Cuánto ha crecido el estudio desde *The Witcher III*? ¿No tenéis miedo de perder el control que sí tienen los estudios más pequeños?
Es cierto que el estudio ha crecido, pero los principios básicos que nos han motivado permanecen intactos. Aún somos un estudio independiente y los fundadores originales de la compañía siguen dirigiéndola. Nada ha cambiado en ese sentido. Simplemente tenemos más desarrolladores con talento y más recursos que nos permiten hacer juegos incluso más ambiciosos.

Después de lo logrado con *The Witcher*, ¿os sentís capaces no sólo de competir sino también de desbancar a Rockstar del trono de los mundos abiertos?
Si la gente quiere compararnos con Rockstar, nos lo tomamos como un cumplido, pero no es algo que estemos intentando lograr. Somos estudios muy diferentes y hacemos juegos muy distintos. Somos un estudio enfocado en RPG que, por diferentes cuestiones, hemos ambientado nuestros dos últimos juegos en mundos abiertos, mientras que Rockstar está especializada en los sandbox de mundo abierto.

Mucha gente dice que el juego no aparecerá en PS4 aunque lo hayáis prometido. ¿Qué le dirías a estos escépticos?
Que aparecerá en PS4. No tienen nada de lo que preocuparse.

LA OBRA MAESTRA DEL TERROR SE REINVENTA EN PS4

RESIDENT EVIL 2

Han pasado más de 20 años desde que *Resident Evil 2* nos estremeciera en PSone. En enero volveremos a Raccoon City, con un remake que reformula el juego original y le da un apartado técnico impresionante.

LOS PROTAGONISTAS

Los personajes principales de *Resident Evil 2* han confirmado su regreso para este remake, a falta de la confirmación de William Birkin y algún "invitado sorpresa". Hoy día Leon y Claire son héroes consagrados, pero en *Resident Evil 2* viven su primera aventura.



LEON S. KENNEDY

En el que será su primer y último día como policía en Raccoon City, Leon llega a la ciudad en pleno estallido zombi. Pese a ser un novato, su sentido del deber le permite seguir con vida.



CLAIRE REDFIELD

Claire acude a Raccoon City buscando a su hermano Chris, el protagonista del primer *Resident Evil*. Pese a ser una joven estudiante, Claire sabe sobrevivir por sus propios medios.



■ **Los zombis** van a ser más fieros que nunca, gracias a la dificultad adaptada a nuestro estilo de juego.





■ **Este remake** va a apostarlo todo por el terror, ofreciendo un nivel de detalle nunca visto en otro juego.

PS4 | **CAPCOM** | **SURVIVAL HORROR** | **25 DE ENERO**

Allá por 1998 *Resident Evil 2* sorprendió a los jugadores de todo el mundo, encumbrando el género survival horror: le añadió más acción, un nivel técnico superior y una jugabilidad impecable. En 2018, Capcom ha vuelto a conquistarnos con un remake tan espectacular como ambicioso. ¿Cómo es posible que el mismo juego nos haya dejado sin palabras, con dos décadas de diferencia? Para descubrirlo, analizamos todas las claves de *Resident Evil 2 Remake* y lo que nos tiene preparado.

Durante años los fans de la saga habían "suplicado" a Capcom un remake de *Resident Evil 2*, para muchos la mejor entrega de toda la saga. Capcom no se había pronunciado, pero tomaba buena nota de estas peticiones. Y así, en julio de 2015, el productor Yoshiaki Hirabayashi (responsable del remake HD del primer *Resident*) preguntó a los jugadores qué querrían ver en una nueva versión de *Resident Evil 2*. Estas opiniones fueron trasladadas al equipo de desarrollo interno Division 1, y en agosto de ese mismo año "saltó la liebre": Capcom por fin iba a reinventar *R.E. 2*. Tsuyoshi Kanda, el otro productor de este remake, explica así la importancia de los fans: "*Resident Evil 2* es una obra maestra, y durante muchos años los jugadores nos han dicho que querían volver a este juego. Los fans están muy entregados a nuestras sagas, y eso es algo que en Capcom no podemos ignorar." Division 1 se puso manos a la obra, empezando por el motor gráfico que usaría el juego. El equipo decidió recurrir al RE Engine, creado por la propia Capcom, y que iba a estrenarse en 2017 con *Resident Evil 7*. La espectacular acogida de este juego tuvo un doble beneficio para el remake de *Resident Evil 2*. Por un lado, su éxito »

ADA WONG

Esta misteriosa y letal espía trabaja para una compañía rival de Umbrella. Ada entra en Raccoon City para conseguir una muestra del G-Virus. Su pasado es un completo misterio.



SHERRY BIRKIN

Es la hija de William Birkin, un científico de Umbrella que se ha inyectado el G-Virus. Mientras intenta escapar de su padre, Sherry debe afrontar su propia infección con ese virus.



MR. X

Umbrella envía este Tyrant a Raccoon City, con el fin de conseguir una muestra del G-Virus. Imparable y casi invencible, "Mr. X" pondrá en serios apuros a los protagonistas.



MARVIN BROWNING

Teniente de policía en la Comisaría de Raccoon City. Marvin ayudó a escapar a varios supervivientes, pero sus heridas hicieron que se quedase atrás. ¿Logrará seguir con vida?

20 AÑOS DE DIFERENCIA

A pesar de reproducir el mismo argumento y momentos clave del juego, el remake de *Resident Evil 2* introduce una serie de cambios impensables en el original.

JUEGO ORIGINAL	REMASTERIZACIÓN

MODELOS



1998: Los modelos de Leon y Claire eran los más detallados del juego, pero su expresividad estaba todavía muy limitada.



2018: Modelos con un increíble nivel de detalle, captura de movimientos y rostros recreados a partir de actores reales con Face Scan.

ESCENARIOS



1998: Fondos prerrenderizados, detallados pero la mayoría totalmente estáticos. Se tardaban dos semanas en crear cada fondo.



2018: Escenarios completamente 3D, con elementos escaneados a partir de objetos reales para ofrecer gráficos fotorrealistas a 4K.

SECUENCIAS



1998: Ángulos de cámara fijos y unos personajes que, por sus limitaciones gráficas, basaban su dramatismo en las voces.



2018: Una cámara dinámica, nuevas voces y, sobre todo, el RE Engine "dándolo todo" en las expresiones faciales, más humanas que nunca.

ILUMINACIÓN

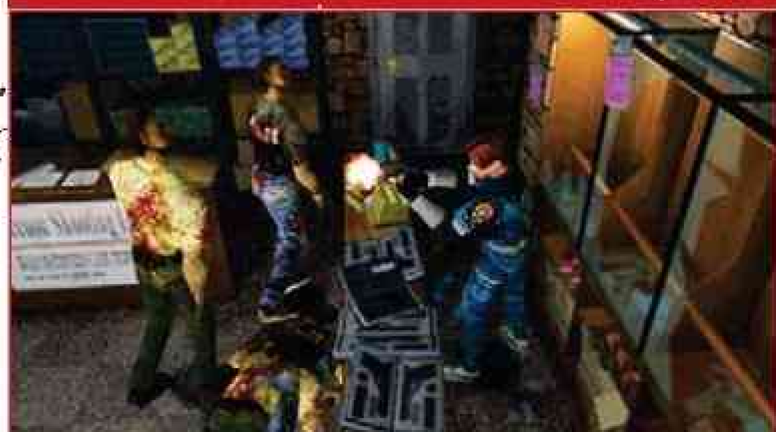


1998: Focos de luz estáticos y sombras muy limitadas. Pese a todo esto, la atmósfera conseguida por el juego era perfecta.



2018: Fotogrametría, sombras dinámicas y un sistema de iluminación espectacular, superior incluso al que tenía *Resident Evil 7*.

ZOMBIS



1998: Los zombis tenían unos 450 polígonos, y sólo podía haber un máximo de siete en pantalla. ¡Un logro para la época!



2018: Zombis hiperrealistas, con efecto gore de humedad y un sistema de daños por el cual podemos desmembrarlos al disparar.





Los momentos terroríficos han sido readaptados para hacerlos más intensos y "cinematográficos".

fue el espaldarazo definitivo para seguir adelante con el proyecto, dedicando más recursos a su desarrollo. Pero además permitió al equipo familiarizarse con el motor gráfico, con vistas a sacarle el máximo partido en el "nuevo" *Resident Evil 2*. Kanda habla de un tercer aspecto derivado de escoger el RE Engine: la libertad para el equipo. "En Division 1 admiramos y respetamos el *Resident Evil 2* original, pero también hemos querido ofrecer algo fresco y original. La versatilidad del RE Engine y la experiencia conseguida tras crear *Resident Evil 7*, nos ha abierto infinidad de posibilidades, así como una gran libertad de desarrollo", explica. Dicho de otro modo: el RE Engine permitió al equipo conseguir, de manera rápida y eficiente, unos gráficos y sonido impresionantes e inmersivos. A partir de ahí, Division 1 pudo concentrarse en reestructurar el juego y añadir novedades.

Uno de los primeros pasos en Division 1 fue determinar hasta qué punto *Resident Evil 2* sería un remake y, al mismo tiempo, un juego con entidad propia. De entrada, se estableció que el argumento sería el mismo que en el juego original: Leon S. Kennedy, un policía novato y la estudiante Claire Redfield llegan a Raccoon City en pleno estallido zombi. De nuevo podremos jugar con ambos personajes, cada uno con su propia campaña, pero esta vez sus aventuras estarán más unificadas. Los escenarios también son los mismos, ahora enriquecidos al máximo gracias a

RE ENGINE: PODER ILIMITADO

El motor gráfico estrenado con *Resident Evil 7* ha resultado ser la herramienta más útil creada por Capcom, gracias a sus altas capacidades y su versatilidad.



VERSÁTIL Y TODOPODEROSO
Escenarios fotorrealistas, piel casi humana, antialising FXAA y TAA, sombras dinámicas... Además, los programadores pueden introducir al instante cambios en los juegos.



ROSTROS HÍPER REALISTAS
La tecnología Face Scan, basada en el mapeado de rostros de personas reales, incorpora una reproducción fidedigna de la piel humana. El resultado es increíble.



PERFECTO PARA VR
El RE Engine cuenta con herramientas específicas para realidad virtual, con gráficos de alta resolución y 60 fps, tal y como se pudo ver con *Resident Evil 7*.



DEVIL MAY CRY 5
La nueva entrega de la saga de Dante Sparda, presentada también en el pasado E3, será el próximo juego de Capcom que haga uso del RE Engine.





Sin censura: el equipo del juego no se ha reprimido a la hora de mostrar escenas repletas de gore.



El cuchillo servirá para liquidar enemigos inmovilizados, o como último recurso si no tenemos balas.

La escasez de munición hará que la tensión sea constante: un único disparo que no acierte puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

la potencia de RE Engine. A la hora de introducir cambios, uno de los más cruciales fue qué perspectiva se debía usar. Division 1 decidió que la cámara fuese en tercera persona y sobre el hombro. Tras probar la cámara en primera persona (como en *Resident Evil 7*) o la cámara fija del juego original, se escogió la perspectiva más cinemática y adecuada. "*Resident Evil 2* combina los momentos de terror puro con exploración de escenarios, y esta cámara es la mejor para disfrutar ambos aspectos", afirma Hirabayashi. "Añadimos también elementos que refuerzan esa sensación de miedo "íntimo y personal". Por ejemplo, cuando a Leon le ataca un zombi, hay un zoom cinemático para añadir mucha tensión a ese momento." La cámara es también la idónea a la hora de resolver los puzles del juego, que van a combinar elementos de los originales con otras sorpresas. Por no mencionar que la tercera persona es además perfecta para apreciar el trabajo en el modelado de los personajes, en particular sus rostros. Tal y como se hizo con *Resident Evil 7*, la tecnología Face Scan permite mapear los rostros de actores reales e incorporarlos al juego. El resultado son unos personajes con expresiones absolutamente realistas, uno de los aspectos más alucinantes en la presentación del juego en el E3 2018. Leon es un policía novato que se ve inmerso en una pesadilla, y gracias al RE Engine, sus expresiones lo reflejan: desde sus jadeos por estar agotado hasta su desolación al no poder salvar a un compañero. Se consigue así que los protagonistas sean más humanos, logrando que el jugador se identifique con ellos y "sufra" con cada momento de tensión o terror. Hablando de terror, *Resident Evil 2* no se va a "cortar un pelo" respecto a los niveles de gore . Desde el enfermizo nivel de detalle de los zombis hasta el acertado uso de la iluminación, todo contribuye a que estemos ante la entrega más terrorífica de la saga (con permiso del reciente *Resident Evil 7*).

La sensación de peligro constante era uno de los aspectos más memorables del *Resident Evil 2* original. El remake busca preservar este elemento, pero también potenciarlo. A medida que avancemos en el juego conseguiremos más y mejores armas, si bien la munición nunca será abundante. Tal y como ocurría en el juego de 1998, tendremos que administrar bien nuestros recursos, pero sobre todo habrá que hacer que cada disparo valga la pena. Y aquí entra el sistema de apuntado: si disparamos "a lo loco" los enemigos seguirán avanzando; en cambio, un disparo certero puede inmovilizar a un zombi e incluso desmembrarle. »

OTRAS ENTREGAS QUE **MERECEN SU REMAKE**

Con cerca de 30 entregas en consolas de sobremesa, así como incontables ports y adaptaciones, hay mucho donde elegir en la saga *Resident Evil*. Con más de dos décadas a sus espaldas, la historia del estallido zombi surgido en Raccoon City ha tenido de todo: obras maestras, juegos notables y también algún que otro "pestiño". El remake de *Resident Evil 2*, con su fabuloso apartado técnico, se perfila como un éxito de ventas para Capcom. Tal vez eso anime a la compañía a producir nuevos "remakes" de la saga, con suerte empezando por la entrega inmediatamente posterior. Desde aquí van unas cuantas sugerencias.



RESIDENT EVIL 3

Este remake estaría "cantado". ¿Os imagináis lo alucinante que sería huir de Némesis con el RE Engine? Además, serviría como reivindicación de una entrega injustamente criticada.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Las aventuras de Claire y Chris Redfield en Rockford Island fueron uno de los juegos más memorables de Dreamcast (y PS2). Es hora de recuperar este título, con un "lavado de cara".



THE UMBRELLA CHRONICLES

Este juego de disparos y su secuela, *Darkside Chronicles*, aparecieron en un recopilatorio para PS3. En ellos revivíamos momentos clave de las primeras entregas de la saga.



RESIDENT EVIL OUTBREAK (1 Y 2)

Exclusivos de PS2, estos dos juegos presentaban a personajes variopintos, desde policías a camareras, inmersos en el terror de Raccoon City. Dos títulos a recuperar.



RESIDENT EVIL CLAN MASTER

¡No todo iba a ser terror y gore! Nos gustaría mucho ver una nueva versión de este juego de cartas tan "cuqui", inédito en nuestro país y con versiones "chibi" de personajes de la saga.







"Leon no es un héroe de acción al estilo de otros juegos", dice el productor Hirabayashi. "Pero puede llegar a ser alguien poderoso, si el jugador aprende cuándo y cómo debe disparar a los enemigos. Es un sistema que mezcla el riesgo de fallar (y que nos maten) con la gratificación de, poco a poco, dominar los disparos más certeros." Todo esto hace que cada encuentro con zombis esté lleno de tensión: el jugador ha de reaccionar cuanto antes para sobrevivir, pero al mismo tiempo debe saber dónde apuntar y en qué momento apretar el gatillo. Cada enemigo tiene un modelado "deformable" propio, lo que significa que debemos variar la estrategia según nuestro atacante. Así, un par de disparos a la cabeza pueden acabar con un zombi; pero si nos ataca por ejemplo un Licker, podemos dispararle a una rodilla para inmovilizarle y rematarle con el cuchillo.

Encontrar el equilibrio entre lo clásico y lo nuevo ha sido el objetivo principal en el desarrollo del juego. Yoshiaki Hirabayashi lo explica así: "no podemos decir qué porcentaje de co-

El sistema de daños es brutal: al apuntar a una extremidad de un zombi podemos desmembrarle.


La escopeta será una de las armas más devastadoras y gratificantes de usar. ¡Ven, que te hago un "lifting"!


Gracias al RE Engine los zombis tendrán un aspecto tan realista como aterrador, digno de una "peli".

Todos los enemigos y jefes finales del *Resident Evil 2* original van a estar presentes en el remake, al igual que los modos de juego Hunk y Tofu.

sas nuevas tiene el juego y cuánto de "viejo". Lo que hemos hecho es "calcar" la base del *Resident Evil 2* original, reestructurarla y añadir nuevas sorpresas." Entre ellas, un sistema de dificultad dinámica (tal y como Capcom viene usando desde *Resident Evil 4*), que se adapta al modo de jugar de cada persona: la sensación de terror y tensión será constante, pero las cosas se pondrán más peliagudas a medida que mejoremos en el juego. Además, las clásicas cintas de tinta para salvar la partida serán más limitadas, sobre todo en el nivel de dificultad mas alto. También son nuevas las voces, mucho más dramáticas y acertadas, y que en nuestro país escucharemos en castellano; es algo que disfrutamos en la saga desde hace varias entregas, pero que no ocurría en el *Resident Evil 2* de 1998. Al remake regresan todos los personajes originales, desde Ada Wong hasta Sherry Birkin o el misterioso Mr. X. Igualmente vuelven los monstruos y jefes como el Tyrant o el cocodrilo gigante, todos ellos con un aspecto sobrecogedor. Y como guiño al juego original, esta versión recupera los modos Hunk y Tofu: podremos jugar como el misterioso soldado de Umbrella o la barra de tofu, tras completar el juego con Leon y Claire cumpliendo ciertos requisitos. *Resident Evil 2* sacará el máximo partido de PS4 Pro, con dos opciones visuales a elegir: modo de 60 fps o resolución 4K. Ambas modalidades nos permitirán apreciar el magnífico trabajo de Division 1: el realismo de cada escenario y sus elementos, el modelado facial, el "efecto gore de humedad" de los zombis... ¡Casi nada! Un conjunto de novedades y elementos clásicos que han dado lugar a un fenómeno muy inusual: el remake de un título de hace 20 años es uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Espera que, por suerte, no será demasiado larga: el 25 de enero de 2019 podremos sumergirnos de nuevo en el terror de *Resident Evil 2*.


Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS III





Sora, Donald y Goofy volverán a cambiar de aspecto según la ambientación de cada escenario.

Las batallas navales son solo uno de los más de 20 minijuegos en *Kingdom Hearts III*.







La Llave Espada de Sora tendrá diferentes transformaciones en cada mundo del juego, desbloqueando nuevas habilidades.

Aqua ha sucumbido a la oscuridad, con Mickey y Riku pagando las consecuencias.

Han sido necesarias casi dos décadas de espera, pero por fin vamos a disfrutar de una de las secuelas más esperadas de todos los tiempos. Desvelamos todo sobre el camino de Sora en su regreso a las consolas.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN RPG | 29 DE ENERO DE 2019

Una secuela que llega casi 15 años después de la entrega previa. Un proyecto planeado desde hace más de una década, y en desarrollo durante más de cinco años. La gestación de *Kingdom Hearts III* ha tenido unos plazos inusuales; pero con el juego próximo a su lanzamiento en enero de 2019, una cosa queda clara: toda espera habrá merecido la pena. Este es el camino recorrido por el capítulo más importante de la saga de Square y Disney.

La tardanza en llegar de *Kingdom Hearts III* tiene una explicación. En su momento, estaba "cantado" que habría una tercera entrega; de hecho, fue la propia Disney la que, tras el lanzamiento de *Kingdom Hearts II*, acudió a Square con gran interés por una secuela. El director Tetsuya Nomura compartía el entusiasmo de Disney, pero prefirió tomarse las cosas con calma. Primero se debía centrar en la creación de *Final Fantasy XV* (otro juego con un larguísimo periodo de desarrollo, desde 2006). No sería hasta 2013 que se anunciase el desarrollo de *Kingdom Hearts III*, e incluso entonces Nomura sintió que se habían precipitado. El juego paso a manos de un equipo mixto, entre ellos los responsables de *Birth by Sleep* y *Dream Drop Distance*, dos entregas portátiles de la saga. Y a medida que el proyecto ganaba en importancia, surgieron los problemas. Así lo detalla el propio Nomura: "cuando apenas llevábamos un año de desarrollo, tuvimos que cambiar de motor gráfico (usábamos Luminous Studio) y volver a empezar", nos explica. "Después de eso, la plantilla no aumentó tanto como necesitábamos, lo que sumó un nuevo retraso." Nomura deja claro que estos contratiempos no fueron cosa suya o de su equipo, sino por decisiones de las "altas esferas" de Square Enix. »

VIAJE A LOS MUNDOS DE DISNEY

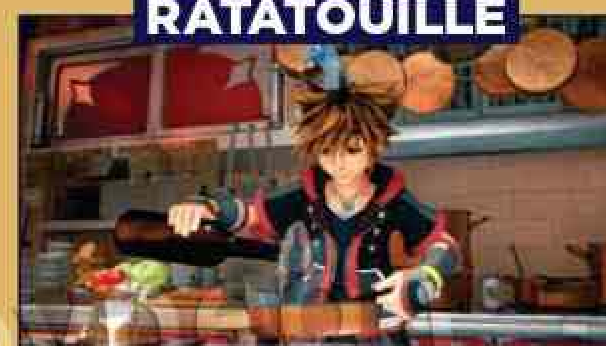
EN ESTA ENTREGA volveremos a mundos conocidos, como los de Piratas del Caribe o Hércules. Pero la novedad más espectacular es, sin duda, los escenarios y personajes de Pixar.

ENREDADOS



El Reino de Corona y Rapunzel protagonizan este mundo, que tendrá incluso minijuegos musicales.

RATATOUILLE



Otro de los nuevos mundos de Pixar. Con ayuda de Remy, obtendremos ventajas pasivas si cocinamos bien.

FROZEN



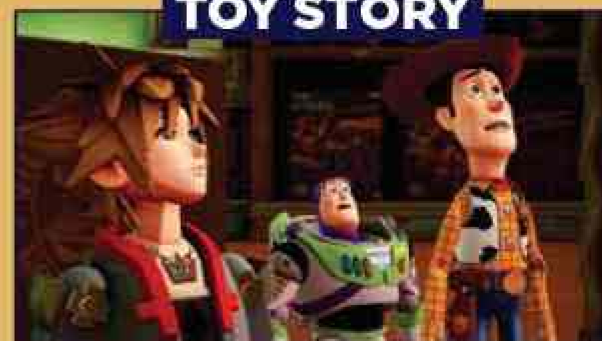
Arendelle, el mundo de las hermanas Elsa y Anna, ha sido una de las sorpresas mejor recibidas del juego.

ROMPE RALPH



¿Un mundo de videojuegos dentro de un juego? *Rompe Ralph* es sin duda la incorporación más original.

TOY STORY



Varios miembros de Pixar Animation trabajaron con Square Enix para que este mundo fuese fiel a las películas.

PIRATAS DEL CARIBE



Jack Sparrow regresa a *Kingdom Hearts*, con un mundo ambientado en la tercera película de su saga.

KAIRI

La mejor amiga de Sora además de ser una de las Princesas del Corazón. Su desaparición de las Islas del Destino, a manos de los Sincorazón, motivó a Sora a embarcarse en estas aventuras.

SORA

El protagonista de la saga vivía una vida despreocupada, hasta que aparecieron los Sincorazón. La Llave Espada le eligió por su nobleza y bondad, e hizo de él el héroe que conocemos.

VENTUS

Fue el predecesor de Sora en blandir la Llave Espada, y comparte un fuerte vínculo con él. Tras caer ante Xehanort, el corazón de Ventus se unió al de Sora cuando aún era un niño.

AQUA

Compañera de Ventus y Terra y, como ellos, pupila del maestro Eraqus. Aqua es seria y formal, manteniendo una sana rivalidad con sus amigos, pero siempre dispuesta a sacrificarse por ellos.

RIKU

El otro gran amigo de Sora tardó en estar del lado de los "buenos". Riku estuvo a las órdenes de Maléfica y fue poseído por Ansem, pero ahora vive entregado a luchar contra el mal.

Kingdom Hearts III supone el desenlace de las aventuras de Sora, culminando con su combate definitivo contra Xehanort.

Por suerte, a partir de ahí todo vino rodado. Nomura abandonó la dirección de *Final Fantasy XV*, lo que le permitió centrarse por completo en *Kingdom Hearts III*. Asimismo, el Unreal Engine 4 demostró ser un motor mucho más versátil, y el equipo además contó con el apoyo de sus creadores, Epic. La nueva entrega estaba "encarrilada", hacia una nueva dirección pero a la vez manteniendo todas las claves de la saga.

La historia del juego nos muestra a Sora, ya un adolescente y experto luchador, junto a Donald y Goofy. Su misión es encontrar a los siete Guardianes de la Luz, mientras que el Rey Mickey y Riku reclutan a otros portadores de la Llave Espada. Todo para detener a Xehanort, culminando con un gran enfrentamiento entre este villano y Sora. Será también el cierre de esta saga en concreto, además de resolver todos los "asuntos pendientes" que han surgido a lo largo de la saga... ¡Y plantear nuevos misterios! Los fans de la saga se han sorprendido mucho con el cambio de registro de Aqua. Esta guerrera es una de las favoritas entre los seguidores de Kingdom Hearts, y que ahora se haya pasado "al lado oscuro" les ha pillado por sorpresa. "Normalmente, suelo tener bien definido todo lo que va a pasar en *Kingdom Hearts*", confiesa Nomura. "Pero a veces me gusta ir contra mis propias expectativas, y por eso decidí dar ese nuevo enfoque a Aqua." Pero para quienes os perdáis en el enrevesado argumento de la serie, baste decir que lo esencial se mantiene: Sora y sus amigos visitan otros mundos de Disney, conociendo a sus personajes más famosos. Pero... ¿y los personajes de la saga *Final Fantasy*, que tanta importancia tuvieron en entregas previas? Tetsuya Nomura nos lo aclaraba así: "en *Kingdom Hearts* vamos a atar los cabos sueltos de casi todos los personajes de la saga; por tanto, no tenia sentido incluir a



Cada mundo va a tener su propio estilo visual. El de *Piratas del Caribe* será el más realista, "calcando" a los actores reales.





QUIÉN ES QUIÉN EN KINGDOM HEARTS III

EL ARGUMENTO DE LA SAGA *Kingdom Hearts* es, cuando menos, complicado. En él se mezclan sueños, precuelas, dobles maléficos, posesiones y viajes a otros mundos. Por suerte para nosotros, los protagonistas principales no han cambiado, y todos ellos se darán cita en *Kingdom Hearts III*. ¿Queréis conocerles?

TERRA

Si Aqua es el predecesor de Sora, Terra lo fue de Riku. Ambos personajes albergan una gran oscuridad en su corazón. En el caso de Terra, Xehanort le tienta al mostrarle el poder oscuro.

REY MICKEY

El gran monarca de la saga y regente del Castillo Disney. Pero Mickey es ante todo un valiente guerrero, tanto que abandonó su trono para enfrentarse a la oscuridad de los Sincorazón.

GOOFY

Caballero del Castillo Disney. A Goofy no le gusta mucho lo de luchar, pero recibió el encargo de Mickey de buscar a Sora y ayudarle en su aventura. Desde entonces son inseparables.

DONALD

Ahí donde le veis, Donald es el Mago Real, aunque un poco cabezota y malhumorado. Cuando Mickey les encarga a él y a Goofy que ayuden a Sora, Donald no duda en obedecer.

MAESTRO XEHANORT

El gran villano de la saga fue en su día un Maestro de la Llave Espada. Tras su aspecto frágil se oculta un enemigo temible, que no ha dudado en destruir a varios héroes en su sed de poder.

más personajes de *Final Fantasy*. Además, ya existen juegos como los de la saga *Dissidia*, que reúne a los héroes de toda la saga", asevera. "Pero todo el mundo me pregunta por ellos, así que tal vez sea necesario que los incluya y os dé una sorpresa relativa a *Final Fantasy*."

A lo largo del juego viajaremos por tres grandes secciones, cada una con varios mundos. Por el momento se desconoce qué nos espera en la sección final, aunque si escuchamos a Nomura, nos espera algo muy "gordo": "la sección final es algo que siempre hemos querido introducir en *Kingdom Hearts*", afirma. "Va a sorprender a todo el mundo". En *Kingdom Hearts III* revisitamos lugares que aparecieron en entregas previas, pero sin lugar a dudas, la gran sorpresa es la incorporación de mundos de Pixar. Dado que Disney es "la dueña" también de Marvel y *Star Wars*, muchos esperaban ver personajes de estas franquicias en el juego... Pero no es tan fácil. Habla Nomura: "aunque Marvel y *Star Wars* pertenecen a Disney, son compañías »



■ [illegible] que nunca, con ataques especiales que se inspiran en las atracciones de Disney.





■ [illegible] seguirá la película original al detalle. En este escenario Sora podrá usar el poder del hielo, con ayuda de Merengue.

CRONOLOGÍA DE LA SAGA EN PLAYSTATION

KINGDOM HEARTS (2002)

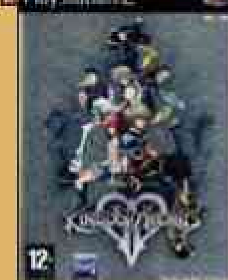




Las aventuras de Sora comenzaron con esta entrega, en la que conoce a Donald y Goofy en su lucha contra los Sincorazón. Todo un clásico de PS2.

KINGDOM HEARTS 2 (2005)





Más mundos Disney, más personajes de Square, más épico... La secuela de *Kingdom Hearts* fue un título insuperable, que sigue igual de "fresco" en 2018.

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP (2010)





Precuela de la saga, ambientada diez años antes del primer juego. En él seguimos a Terra, Aqua y Ventus para conocer los orígenes de Xehanort.

KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX (2013)





Recopilatorio para PS3 con la primera entrega, *Re:Chain of Memories* (GBA) y *Kingdom Hearts 358/2 Days* (DS), este en forma de película.





■ [illegible], con Xemnas al frente, también vuelve en *Kingdom Hearts III*. Sus miembros "humanos" prestarán su ayuda a Sora durante el juego.



independientes. No puedo decir "me encanta Tony Stark" y meterlo en el juego. Incluso para los personajes de Pixar que aparecen en *Kingdom Hearts III* tuvimos que empezar a negociar hace diez años", desvela el director. Y tiene sentido: recrear los mundos de *Frozen* o *Monstruos S.A.* requiere un gran trabajo, para que su representación sea totalmente fiel. Es el caso del nivel ambientado en *Toy Story*, elaborado con ayuda de miembros de Pixar; o *Enredados* y concretamente, Rapunzel: "tuvimos que crear un software especial para su pelo, para que fuese dinámico y a la vez natural. Disney nos ayudó mucho con este tipo de cosas", nos descubre Nomura. El propio director ha viajado por todo el mundo, para colaborar estrechamente con estas compañías. "Cuando estuve en las instalaciones de Pixar, me pidieron que crease el tipo de mundo que sólo se puede diseñar en Square Enix. Para mí esto es un gran honor, que se tradujo en

A la hora de crear los mundos de *Enredados* o *Toy Story*, el equipo recibió apoyo y colaboración por parte de Disney y de Pixar.

una química estupenda entre las ideas de Pixar y las del equipo de *Kingdom Hearts III*", confirma Nomura. Un gran esfuerzo conjunto que ha dado sus frutos: cuesta mucho distinguir los modelos "in-game" del juego, de sus versiones originales en las películas. El trabajo es más meritorio si tenemos en cuenta que los gráficos cambian de un mundo a otro: en el mundo de *Piratas del Caribe* son mucho más realistas, mientras que los de Corona o Monstrópolis resultan más coloridos y desenfadados. Otro cambio al pasar de un mundo a otro está en la jugabilidad. En el mundo de *Toy Story* podremos combatir con Gigas (robots especiales); en el de *Piratas del Caribe* habrá batallas navales; y en el escenario de *Ratatouille* cocinaremos junto a Remy. Como es norma de identidad de la saga, muchos de estos personajes se unirán a nosotros en combate, por medio del sistema Link. De ese modo, contaremos con ataques como el de Ralph, que atrapa a los enemigos colocando bloques; o el de Ariel y su gigantesca fuente de agua. El propio Sora tendrá habilidades exclusivas y golpes especiales, basados en el mundo en que se encuentre en cada momento.

Una historia emocionante para dar un final épico a la saga; mundos inéditos y espectaculares; minijuegos de todo tipo y muchos retos por superar; los personajes más famosos de Disney y Pixar, reunidos en una misma aventura... *Kingdom Hearts III* es, por fin, un juego que lo tiene todo. Ese ha sido el sueño de Nomura desde sus inicios en el sector: crear

LAS ENTREGAS PRINCIPALES de Kingdom Hearts aparecieron en PS2; pero la saga también ha tenido múltiples "spin-offs" y aventuras paralelas, destinadas a PSP, móviles o las portátiles de Nintendo. Afortunadamente para los usuarios de Sony, todos estos juegos han sido adaptados a sus consolas, ya sea en forma de remasterizados o en formato "película".

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX (2014)



El segundo recopilatorio incluyó, además de *K.H. II, Birth by Sleep* y más de tres horas de secuencias de *Kingdom Hearts Re:coded* (DS).

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CH. PROLOGUE (2017)



Casi nada: una versión HD de *K.H. Dream Drop Distance* (3DS), la "película" *K.H. χ Back Cover* y un capítulo nuevo: *A Fragmentary Passage*.

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX (2017)



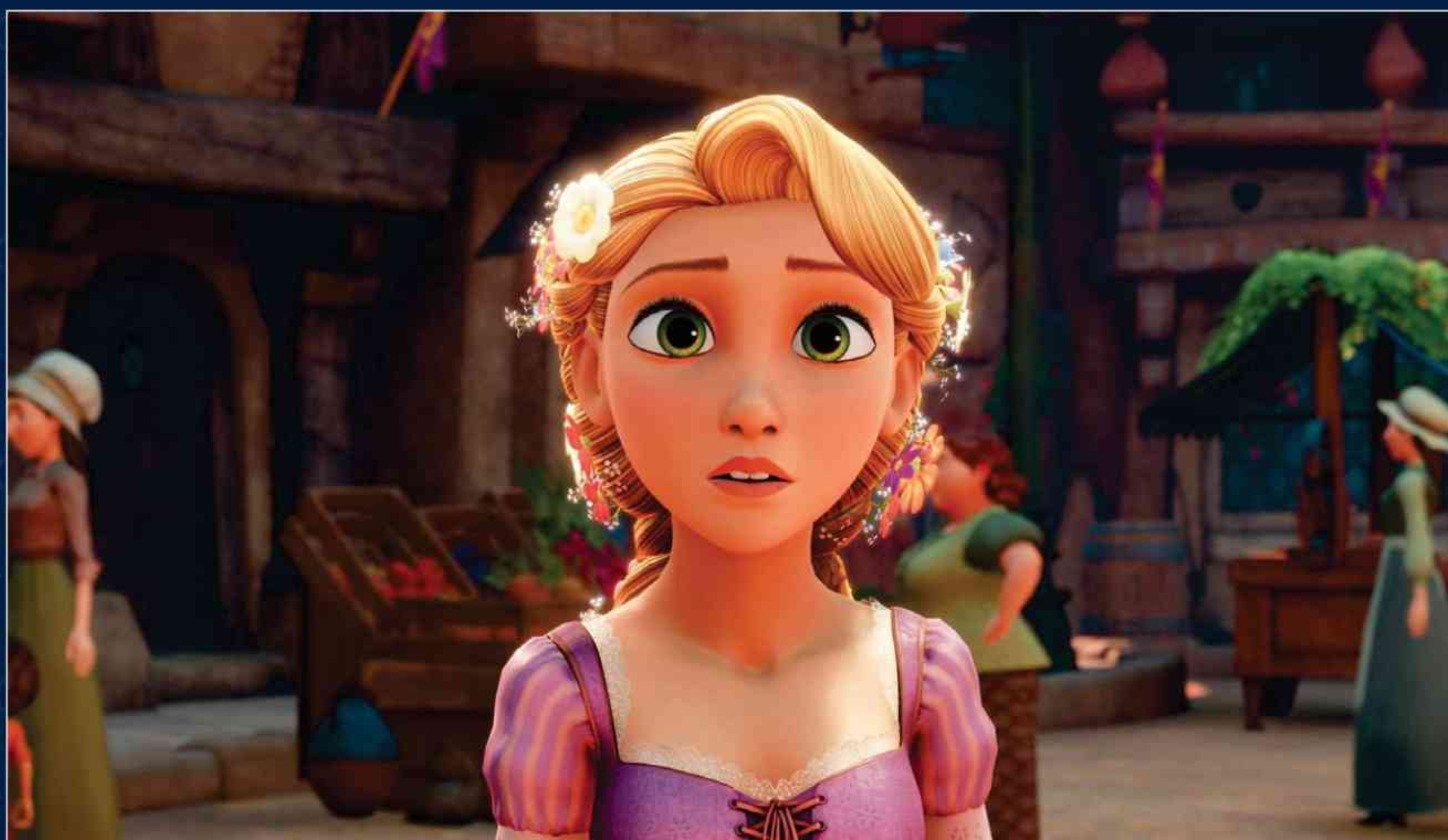
Un mismo juego que reúne los dos recopilatorios de PS3. Cuatro juegazos, dos "pelis" y todo a resolución de 1080p y 60 frames.

KINGDOM HEARTS 3 (2019)



El final de la saga del Buscador de la Oscuridad, con Sora y sus amigos librando la batalla final contra los Sincorazón y los Incorpóreos.





un título con los personajes más importantes y la jugabilidad más completa y variada. Y en pleno 2018, eso incluye el inevitable DLC. Nomura ha confirmado que el juego tendrá contenido descargable; pero eso sí: descarta que se trate de añadidos cosméticos, al igual que la idea de un pase de temporada. Al igual que ocurría en las versiones *Final Mix* de entregas previas, el DLC servirá para ampliar la historia, con nuevos capítulos y contenido jugable. Estos posibles DLCs se pondrán a la venta por separado. Lo curioso es que el material relativo al juego no llegará sólo después de su lanzamiento, sino también antes: Square Enix va a publicar una serie de vídeos, explicando el argumento de la saga para aquellos que no la conozcan. Y eso no es todo, ya que la compañía quiere lanzar *Kingdom Hearts: All in One*, una colección con todas las entregas de la serie, incluyendo este nuevo título. El recopilatorio ya se puede reservar en PS Store por 110 euros, y su lanzamiento coincidirá con una edición especial de PS4 Pro, basada en *Kingdom Hearts III*.

Nomura no puede evitar sentir tristeza al hablar de *Kingdom Hearts III*. Para él supone la despedida de muchos de sus "hijos", personajes que probablemente no volvamos a ver. ¿Y el propio Tetsuya Nomura? ¿Seguirá al frente de futuras entregas, o cederá el testigo? "*Kingdom Hearts* se ha convertido en un proyecto enorme y complejo, y ya no tengo la misma energía que cuando era joven", declara. "Siento que ya no es "mi" juego, sino que pertenece a todo el mundo." Sin duda Nomura es consciente de lo importante que es esta saga para millones de personas, aunque para él tenga un significado más personal: "para los jugadores, *Kingdom Hearts* se basa en el valor de la amistad; pero para mí representa quién soy en realidad", nos dice el maestro con una sonrisa.







[illegible] es brutal. Podría parecer un fotograma de *Enredados*, pero esta Rapunzel pertenece al propio juego.

[illegible] con más fases de combate, exploración y un nuevo sistema de customización.

[illegible] vivirán una aventura paralela, en búsqueda de otros portadores de la Llave Espada.



LLÉVATELA ESTAS VACACIONES Y DISFRUTA DE SUS JUEGAZOS

¿EL ÚLTIMO VIAJE DE PS VITA?

Aunque no cumpliera con las expectativas de muchos y su ciclo ya esté llegando a su fin, PS Vita es una portátil con un buen catálogo de juegos injustamente "ninguneado" que puede ser una grata compañía en estas vacaciones veraniegas.

Cuenta la leyenda que PS Vita es una consola "que no tiene juegos". Es una creencia bastante arraigada entre los jugones que parte de un hecho irrefutable: PS Vita no ha cumplido con las expectativas que la mayoría de los usuarios pusieron en ella. La escasez de juegos llamados "triple A" sumada a su prematuro "abandono" en el mercado occidental han condenado a la portátil de Sony, que ya está oficialmente descatalogada (al menos en nuestro país). Y el reciente anuncio de que ya no habrá más novedades en formato físico para ella ha sido la última "paletada" de tierra sobre su ataud.

Sin embargo, PS Vita SÍ tiene juegos que merecen mucho la pena. Y no nos referimos sólo a "japonesadas" de culto o a genialidades "indie" (que también). PS Vita tiene juegos propios memorables y títulos que, aunque también hayan salido en PS4 o PS3, no desmerecen en absoluto con respecto a sus versiones de sobremesa. Y puede ser utilizada para rejugar (o descubrir) clásicos de distintas épocas, tanto remasterizados como en recopilatorios. Y luego están las tiradas limitadas de compañías como Limited Run Games, pequeñas joyas que sólo están disponibles en su web y que se están convirtiendo en codiciadas piezas de coleccionista (y en "carne" para especuladores que las revenden a precios de infarto). Si tienes PS Vita, no olvides llevártela estas vacaciones porque te dará muy buenos ratos. Y si no la tienes, tal vez te convenzamos para que te hagas con una (de segunda mano) cuando veas esta selección de juegazos que hemos preparado en este reportaje. Como suele pasar, una vez "muerta" obtendrá el reconocimiento que no tuvo "en vita".





LOS IMPRESCINDIBLES DE PS VITA

Títulos con tanta calidad como los de una consola de sobremesa. Eso prometió PS Vita, y este puñado de juegos demuestran que era posible.



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO

BEND STUDIO | AVENTURA DE ACCIÓN | 24,99 €

Uno de los juegos de lanzamiento de Vita, desarrollado para demostrar su poder. Y vaya si lo consiguió: en esta precuela del primer *Uncharted*, Nathan Drake explora la selva panameña y se topa con una mezcla de acción, plataformas y puzzles que no desmerece en calidad gráfica y diversión al título que originó la saga en PlayStation 3.



NINJA GAIDEN SIGMA PLUS 2

KOEI TECMO | BEAT'EM UP | 39,99 €

El ninja Ryu Hayabusa volvió a Vita con un beat'em up frenético, salvaje y profundo. Cada arma, y hay una variedad considerable, tiene sus propios combos. Incluye capítulos protagonizados por Ayane, Momiji y Rachel, y un modo contrarreloj exclusivo de Vita. La conversión sólo pierde algo de detalle y fluidez con respecto al juego de PS3.



DRAGON'S CROWN

VANILLAWARE | BEAT'EM UP | 14,95 €

Un homenaje a los beat'em up de fantasía de los 80 y los 90, como *Golden Axe* o *Dungeons & Dragons*. Seis héroes de atributos muy distintos, una estética 2D alucinante, toques de RPG que nos dan cierta libertad para mejorar personajes, modo cooperativo para 4 online y offline... Un gran ejemplo de cómo revitalizar un género clásico.



PERSONA 4: GOLDEN

ATLUS | ROL | 9,99 €

Para detener la amenaza sobrenatural responsable de una serie de asesinatos, el joven Yun y sus amigos tendrán que despertar sus poderes y afrontar una larga aventura de rol por turnos. Su estética anime, su apasionante trama y la libertad que da su desarrollo lo convierten en imprescindible en su género... aunque esté en inglés.



GRAVITY RUSH

SONY | AVENTURA | 14,99 €

La saga *Gravity Rush* nació aquí, en este juego para PS Vita. La joven Kat se enfrenta a los Nevi, monstruos que amenazan a la humanidad, usando una capacidad única: modificar la atracción de la gravedad en la dirección que desee. La manera de explorar y combatir, realmente únicas, lo convierten en un estandarte de la consola.



MINECRAFT

MOJANG | SUPERVIVENCIA | 18,99 €

Una gran versión portátil de uno de los mayores fenómenos de la historia de los videojuegos. Aunque se redujo el tamaño de los mundos con respecto a las versiones de sobremesa, todas las posibilidades de exploración, supervivencia y creación del original están en un título que ofrece multijugador para 4 en red local y para 8 online.



STREET FIGHTER X TEKKEN

CAPCOM | LUCHA | 24,99 €

Dos grandes nombres de la lucha se unieron en este crossover. 55 personajes (esta versión incluye de serie los 12 descargables en PS3) luchan en peleas por parejas. El control a lo *Street Fighter* (seis botones) no es tan bueno como con el Dual Shock, pero basta para disfrutar de su gran multitud de modos, incluyendo el online.



DRAGON QUEST BUILDERS

SQUARE ENIX | ROL | 23,99 €

Fantástica fusión de géneros que mezcla una aventura de rol con la recolección y la construcción al estilo *Minecraft*. Tú eres el encargado de edificar una ciudad y proteger a sus habitantes, para lo que tendrás que explorar, recoger materiales, librar batallas en tiempo real... Todo con una trama y misiones secundarias a lo RPG.



WORLD OF FINAL FANTASY

SQUARE-ENIX | ROL | 19,99 €

Reynn y Lann recorren el mundo capturando y entrenando monstruos... y se da la circunstancia que ese mundo está habitado por criaturas de la saga *Final Fantasy*, e incluso por los protagonistas de la misma, a los que podemos ganar como invocaciones. Rol por turnos que, si bien no resulta original, tiene el encanto de *Final Fantasy*.



TEARAWAY

SONY | PLATAFORMAS | 19,95 €

Alcanzar el Sol y entregar un mensaje al dios que allí habita es el objetivo del prota de *Tearaway*. Y ese dios eres tú, el jugador. En esta aventura de plataformas 3D, a la vez que controlas al mensajero, interactúas con los escenarios de papel tocando la pantalla y el panel trasero de PS Vita. Una genialidad apta para niños y mayores.



ASSASSIN'S CREED LIBERATION

UBISOFT | AVENTURA | 19,99 €

Nueva Orleans en el siglo XVIII es el escenario de una entrega que trasladó a PS Vita casi todos los ingredientes de la saga: buena recreación histórica, mundo abierto, muchas misiones y tareas... La asesina Aveline lucha contra la esclavitud usando el sigilo, la seducción y la espada, en una aventura que dura unas 12 horas.



RAYMAN LEGENDS

UBISOFT | PLATAFORMAS | 19,99 €

Rayman volvió de manera gloriosa con un plataformas 2D casi perfecto: su variedad de situaciones y escenarios es asombrosa (incluidas fases en las que debemos saltar al ritmo de la música), los gráficos son dibujos animados que derrochan calidad y sentido del humor y ofrece partidas para cuatro jugadores en red local.



LEGO MARVEL VENGADORES

WARNER | AVENTURA | 19,99 €

Ni más ni menos que 150 Vengadores jugables nos ofrece esta aventura, que bebe del argumento de las dos primeras entregas cinematográficas del supergrupo de Marvel. Son misiones llenas de acción, saltos y sencillos puzzles, en cinco escenarios abiertos que guardan cientos de secretos. Eso sí, no ofrece multijugador.



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

CAPCOM | LUCHA | 19,99 €

Epicidad en estado puro en el juego de lucha 2D que enfrenta a 50 héroes de Marvel y Capcom. Batallas feroces, profundas y espectaculares entre equipos de tres personajes, que pueden darse el relevo en todo momento (realizando de paso increíbles combos). Justito en modos de juego, aunque el online le da aire en este aspecto.



ODIN SPHERE LEIFTHRASIL

ATLUS | ROL | 39,99 €

Gran versión del clásico de culto de PS2, en esta aventura de rol manejaremos alternativamente a 5 personajes durante la guerra del Reino de la Hadas. En sus mundos 2D libramos batallas en tiempo real llenas de acción, cada personaje lucha de manera distinta y podemos equiparlos y mejorarlos a nuestro gusto. ¡Y está en castellano!



KILLZONE MERCENARY

GUERRILLA | SHOOT'EM UP | 18,99 €

La guerra entre Vektans y Helghast se vive en PS Vita desde una perspectiva distinta, la de un mercenario que trabaja para el mejor postor. Es un título corto, con nueve misiones de apenas media hora cada una, pero muy rejugables porque si las superamos cumpliendo ciertos requisitos conseguimos nuevas armas y equipo.

LOS MEJORES INDIES

La escena indie ha dado algunos de los juegos más brillantes e imaginativos de la última década, y en PS Vita tenemos la suerte de disfrutar de muchos de los mejores. Y, además, casi todos son "cross-buy" con PS3, PS4 o incluso PSP.



BLOODSTAINED: CURSE OF THE MOON

INTI CREATES | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 9,99 €

Para ayudarnos a sobrellevar la espera de *Bloodstained: Ritual of the Night*, Inti Creates ha lanzado en la Store este homenaje a los primeros *Castlevania* que mezcla acción y saltos con gráficos y melodías "de 8 bits". Es corto, pero sus 4 personajes con distintas habilidades lo hacen rejugable.



CHILD OF LIGHT

UBISOFT | ROL | 14,99 €

En el mágico mundo de Lemuria, la joven Aurora debe enfrentarse a la malvada Reina Oscura. Un juego de rol 2D con combates por turnos y "gráficos pictóricos" de gran belleza. También puedes descargar la Complete Edition por 24,99, con siete DLCs que incluyen nuevos poderes y personajes.



STARDEW VALLEY

CONCERNEDAPE | SIMULACIÓN | 14,99 €

Reconstruir y hacer prosperar la granja de tu abuelo no parece el argumento más emocionante del mundo, pero este juego programado por un sólo hombre, Eric Barone, asombra por la infinidad de posibilidades que ofrece para gestionar la granja y hasta para las relaciones sociales del prota.



MALDITA CASTILLA EX

ABYLIGHT | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 11,99 €

Sobre las tierras de Castilla pesa una maldición, y el caballero Don Ramiro tendrá que encontrar a la culpable, la bruja Moura. Inspirado en el clásico *Ghosts'n Goblins*, esta obra del programador Locomalito con música de Gryzor87 nos trae toda la emoción y la dificulta de los arcades clásicos 2D.



HOTLINE MIAMI

DEVOLVER DIGITAL | ACCIÓN | 9,99 €

Una maravilla pixelada en perspectiva cenital. En el papel de un justiciero que se enfrenta al crimen organizado, debemos actuar con precisión quirúrjica para limpiar cada habitación de enemigos antes que de puedan reaccionar y acabar con nosotros. Frenético, salvaje y con una gran secuela.



OLLIOLLI

ROLL7 | ARCADE | 9,99 €

Skate en su versión más arcade e intensa. En *OlliOlli*, nuestro skater avanza sin pausa por escenarios 2D mientras con el stick izquierdo realizamos kickflips, ollies, shove its… El juego y su secuela (también disponible) nos incitan a encadenar movimientos con la mayor precisión posible.



LIMBO

PLAYDEAD | PUZZLES/PLATAFORMAS | 8,99 €

Para rescatar a su hermana de un siniestro limbo, un niño ha de superar zonas de saltos, resolver puzzles en los que la física de los objetos es clave y evitar los ataques de siniestras criaturas. Una aventura capaz de encogernos el corazón con su magnífica y desoladora ambientación.



SHOVEL KNIGHT

YACHT CLUB | AVENTURA/PLATAFORMAS | 24,99 €

Este heróico caballero nos demostró que la pala es la herramienta definitiva para golpear a tus enemigos, saltar sobre el peligro y desenterrar tesoros. Una grandiosa aventura 2D de "pala y brujería", que además incluye las dos expansiones protagonizas por sendos personajes con habilidades propias.



GUACAMELEE

DRINKBOX | AVENTURA/PLATAFORMAS | 12,99 €

La hija del Presidente ha sido secuestrada, y el luchador Juan Aguacate debe rescatarla. Un "metroidvania" que añade a la exploración y las plataformas un profundo sistema de combate a lo beat'em up con gran variedad de combos. Y su mexicana estética "cartoon" es simplemente deliciosa.



ROGUE LEGACY

CELLAR DOOR | AVENTURA/PLATAFORMAS | 12,99 €

En este originalísimo roguelike exploramos mazmorras generadas aleatoriamente, y cada vez que morimos pasamos a manejar al descendiente de nuestro personaje... que tendrá habilidades nuevas y carecerá de alguna de las de su "padre". Un adictivo juego en el que cada partida es distinta.



SALT & SANCTUARY

SKA STUDIOS | ROL DE ACCIÓN | 17,99 €

Esta siniestra fantasía medieval mezcla un laberíntico mapeado 2D a lo "metroidvania" con elementos roleros inspirados en... *Dark Souls*. Mejoramos a nuestro personaje con armas y hechizos, pero una barra de energía limita nuestros movimientos. La díficultad también es considerable.



SUPER HYDORAH

ABYLIGHT | GÉNERO | 19,99 €

Otra obra del español Locomalito (con musica de Gryzor87) que homenajea a los matamarcianos de scroll lateral como *Gradius*. Exigente y emocionante, la clave es elegir con acierto las armas de la nave. Permite dos jugadores y las fases tiene rutas alternativas con salidas a diferentes niveles.

RECOPILATORIOS

En PS Vita también caben recopilatorios con algunas de las mejores sagas de PS2, adaptadas al formato y la definición de la pantalla de nuestra portátil. Obras maestras que siguen ofreciendo horas y horas de gozo.



FINAL FANTASY X/X-2

SQUARE ENIX | ROL | 12,99 €

Dos grandes del rol que ofrecen, en conjunto, más de 150 horas de juego. La historia de Tidus y Yuna en *FFX* es un clásico, y *FFX-2* sorprendió porque las habilidades de sus heroínas cambiaban con su vestimenta.



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 24,99 €

Metal Gear Solid 2* y *MGS3: Snake Eater son dos de las mejores aventuras de infiltración jamás creadas. Hideo Kojima se consagró contándonos la historia de Solid y Naked Snake (bueno, y la de Raiden...).



RATCHET & CLANK TRILOGY HD

INSOMNIAC | PLATAFORMAS/ACCIÓN | 24,99 €

Que su aspecto de dibujo animado no te engañe: las tres primeras aventuras de *Ratchet y Clank* en PS2 son juegazos que mezclan la exploración y los saltos con altísimas dosis de acción y armas alucinantes.



THE JAK & DAXTER TRILOGY

NAUGHTY DOG | AVENTURA | 19,99 €

El otro gran dúo aventurero de PS2 debutó con un extraordinario plataformas 3D, y continúo con dos entregas que añadieron acción y conducción al cóctel. Otros tres juegazos de variadísimo desarrollo.

PARA COLECCIONISTAS

Ciertos lanzamientos en formato físico, como los que edita Limited Run Games, se han convertido en codiciadas piezas de coleccionista... Hemos seleccionado estos 4 títulos pero hay muchos más.

BROKEN AGE

DOUBLE FINE | AVENTURA GRÁFICA | 29,99 $

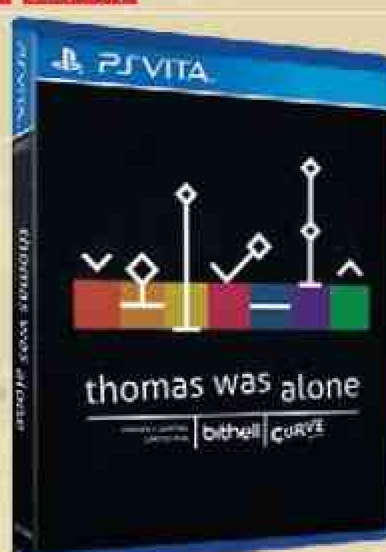
La última aventura gráfica de Tim Schafer (creador de *Grim Fandango* entre otras muchas) tuvo una limitada tirada en formato físico a cargo de Limited Run Games (también está en PS4).



THOMAS WAS ALONE

MIKE BITHELL | PUZLES | 29,99 $

Sólo por su genial carátula ya merecería la pena hacerse con esta edición en formato físico de este genial juego de plataformas y puzles. Tuvo una tirada limitada a 4.000 unidades.



2064: READ ONLY MEMORIES

MIDBOSS | AVENTURA | 29,99 $

Limited Run Games también editó en físico esta aventura cyberpunk, con una tirada de sólo 2.000 unidades. Sólo se podían comprar en su web y no más de dos por cliente (para evitar reventas).



VA-11 HALL-A

COMPAÑÍA | GÉNERO | 59,99 €

Y en Limited Run no sólo editan en físico "pequeños" juegos de culto sino que también hacen ediciones especiales de ellos (también limitadas) como ésta, repletas de extras como la BSO, etc.



EXPONENTES DEL RETRO

PS Vita dispone de versiones, en ocasiones remasterizadas, de clásicos que nacieron en sistemas como el PC. Buena manera de recuperar un pedazo de la historia del medio.



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

LUCASARTS | AVENTURA GRÁFICA | 14,99 €

La mítica secuela de *Maniac Mansion* recreada con nuevos gráficos a lo "dibujo animado". Impide que un tentáculo loco conquiste el mundo en una aventura "point & click" que te hará partirte de risa.



GRIM FANDANGO REMASTERED

LUCASARTS | AVENTURA GRÁFICA | 14,99 €

Controlamos a Manny Calavera, agente de viajes del mundo de los muertos, para explorar entornos 3D, resolver puzles y desgranar una de las mejores historias de Lucas Arts, llega de humor y guiños al cine negro.



ANOTHER WORLD 20TH ANNIVERSARY

DIGITAL LOUNGE | AVENTURA | 2,99 €

Un científico atrapado en otro mundo es el prota de una aventura de acción y plataformas 2D que en 1991 asombró por su narrativa sin texto ni voces: nos mete en la trama con su ambientación y cinemáticas.



FULL THROTTLE REMASTERED

LUCASARTS | AVENTURA GRÁFICA | 14,99 €

El motero Ben Throttle es el prota de otro clásico del "point & click" que, al humor habitual de LucasArts, añadió una interacción con el escenario más sencilla y duelos de moteros, simples pero que aportan acción.

CLÁSICOS DE PSONE

Recuperar en la portátil mitos de la primera PlayStation es algo maravilloso, pero ten en cuenta que suelen ser versiones en inglés. De los 4 que hemos seleccionado, sólo *FFVII* tiene textos en español.



FINAL FANTASY VII

SQUARE ENIX | ROL | 7,99 €

Este juego de rol por turnos está protagonizado por Cloud, un mercenario que... ¡pero vamos a ver! Si no sabes de que va el (posiblemente) J-RPG más famoso de la historia, ¿a qué esperas para descargarlo?



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 9,99 €

Jill Valentine recorre Raccoon City durante el apocalipsis zombie, acosada por un enemigo de pesadilla. El tercer *RE* mantuvo la mecánica "survival" y añadió las tensas escenas en las que nos persigue Némesis.



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

KONAMI | AVENTURA/PLATAFORMAS | 9,99 €

Revolucionó la saga llevándola al estilo de exploración "metroidvania", con Alucard, el prota, ganando habilidades que le permiten acceder a nuevas zonas. Precioso y con una banda sonora sublime.



SUIKODEN II

KONAMI | ROL | 4,99 €

Protagonizada por un joven atrapado en una guerra, esta rolera fantasía medieval añade a los combates por turnos un toque "multitudinario". Y en el Store sale barato (el original de PSone está cotizadísimo).

Y EL EL FUTURO...

Aunque PS Vita no va a ahogarse en un mar de lanzamientos y ya no habrá más novedades en formato físico, aún quedan algunos títulos que saldrán en la portátil (aunque la mayoría salen también en PS4).



CATHERINE FULL BODY

ATLUS | AVENTURA/PUZZLES | 2019

Nueva versión del singular juego que mezcló puzzles y una aventura narrativa con un enfoque bastante "adulto". Añadirá un tercer interés romántico para Vincent, más rompecabezas y nuevos finales.



PERSONA 3: DANCING IN MOONLIGHT

ATLUS | MUSICAL | 2019

Tras el éxito del spin-off de baile de *Persona 4: Dancing All Night*, Atlus va a lanzar continuaciones musicales de las entregas 3 y 5 de la saga. Los héroes de *Persona 3* bailarán por parejas en la fiesta definitiva.



PERSONA 5: DANCING IN STARLIGHT

ATLUS | MUSICAL | 2019

Los héroes de *Persona 5* también saltarán a la pista: como en *Persona 3 Dancing in Moonlight*, el juego mezclará retos de ritmo con partes narrativas en las que los personajes se relacionarán en la Velvet Room.



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

ART PLAY | AVENTURA/PLATAFORMAS | 2019

De la mano de Koji Igarashi, uno de los principales creativos de la saga *Castlevania*, el año que viene nos llegará un título con un desarrollo a lo *Symphony of the Night* protagonizado por una joven alquimista.

LA SAGA VIAJA MÁS ALLÁ DE LOS TÚNELES DEL METRO

METRO EXODUS

Refugiarse en el Metro de Moscú, creado como un gigantesco búnker, después de que haya sucedido una guerra nuclear es la opción fácil. Vale, sí, se cuelan mutantes de todo tipo, pero lo que les espera a Artyom y compañía en el mundo exterior de *Metro Exodus* es mucho peor.

PS4 | 4A GAMES (KOCH MEDIA) | SHOOTER/SUPERVIVENCIA | 22 DE FEBRERO

El final de la saga Metro se avecina en este éxodo jugable. Que el autor de los tres libros en los que se basan los juegos haya permitido, participando activamente en la escritura del argumento, que su obra acabe con un videojuego y no con una novela ya es motivo para que queramos jugarlo. Pero es que, además, *Metro Exodus* tiene una pinta tremenda. Nosotros fuimos a Londres a jugarlo durante un par de horas y nos ha dejado un sabor de boca sensacional. Lo más llamativo, de primeras, es que por fin abandonamos los túneles del Metro de Moscú para salir al exterior de la devastada Rusia postnuclear en busca de supervivientes y de un nuevo hogar para nuestro grupo.

Nuestro viaje comienza al descubrir vida fuera de los túneles del metro. Artyom, su mujer Anna y el resto de Spartans (la guerrilla que acompaña a nuestro héroe) tomarán prestado un tren para viajar al Este del país y descubrir cómo es posible que haya personas vivas en el exterior. El objetivo final, al menos por lo que pudimos ver, será lle-





gar hasta Yamantau, una región montañosa del Sur de los Urales en la que la que se supone que el gobierno ruso construyó un gigantesco búnker. De hecho, este misterioso refugio fue motivo de disputas y espionaje durante la verdadera Guerra Fría. Pero volvamos al juego. La demo que pudimos probar era de uno de los primeros niveles del juego. Os recordamos que esta nueva aventura seguirá siendo lineal, aunque tal y como pudimos ver en este primer contacto, muchos niveles tendrán un tamaño enorme y estarán repletos de secretos, misiones secundarias, etc... Así, el desarrollo será una especie de mundo semiabierto, muy al estilo de lo que pudimos disfrutar en el reciente *God of War*. Este primer nivel, ambientado en el río Volga, estaba repleto de amenazas de todo tipo. Pudimos enfrentarnos a mutantes clásicos de la saga, aunque también nos las vimos con algunas caras nuevas, como un gigantesco pez que se zampó nuestra barca a las primeras de cambio.

El desarrollo de esta entrega seguirá siendo lineal, pero muchos niveles ofrecerán pequeños mundos abiertos, al estilo del reciente *God of War*.

Poco después conocimos al primer grupo de supervivientes: una secta que cree que la electricidad y la tecnología fueron los causantes del colapso de la sociedad. Así, nos tocó infiltrarnos en la iglesia de este grupo de chiflados. Como es habitual en la saga, tendremos libertad total para afrontar las misiones con sigilo o a tiro limpio. Una de las novedades que más nos gustó fue la posibilidad de modificar nuestras armas en cualquier momento, sin necesidad de visitar tiendas ni puestos de avanzada. Así, podremos convertir un rifle de asalto de media distancia en algo muy parecido a un rifle de precisión si la situación y el tipo de enemigos lo requieren, por poner un ejemplo. Como es habitual, el uso de tácticas de infiltración, como apagar las luces y antorchas de un edificio para que no nos vean, tirar latas vacías para distraer a los enemigos o lanzar un silenciosos cuchillo arrojadizo serán la clave de nuestra supervivencia.

La búsqueda de recursos, como buen "survival", también será básico para mantenernos con vida. La munición escasea, así que habrá que buscar por los escenarios cualquier objeto que podamos descomponer en los dos recursos principales: objetos mecánicos y químicos. Con ellos, construiremos todo tipo de cachivaches, desde munición o mejoras para las armas hasta tanques de oxígenos para nuestras máscaras de gas. »

1 EL AURORA, NUESTRO TREN, nos permitirá viajar por todo el país en busca de nuevos supervivientes y de respuestas.

2 LOS ESCENARIOS serán mucho más abiertos que en pasadas entregas, ofreciéndonos todo tipo de secretos y misiones secundarias en las que "perder" el tiempo explorando.

3 MILLER, EL PADRE DE ANNA, es el jefe de los Spartans con los que hemos emprendido este épico viaje por toda Rusia.

CON LA MADRE RUSIA SÍ SE JUEGA

LA EXTINTA UNIÓN SOVIÉTICA Y LA ACTUAL RUSIA han dado mucho juego, nunca mejor dicho en esta industria. Raro es el juego de espías o de acción en general que no haya tenido un nivel basado en país transcontinental. No nos extraña lo más mínimo, puesto que ha sucedido lo mismo en el mundo del cine. Especialmente la Unión Soviética ha supuesto un escenario muy apetecible en el que ambientar todo tipo de conspiraciones y, no nos engañemos, en donde alojar a todo tipo de villanos que, casi siempre, trataban de conquistar o destruir el mundo. Así, hemos visto juegos en los que la Madre Rusia hacía acto de presencia en alguna de sus fases, como varias entregas de *James Bond 007*, *Alpha Protocol*, varios *Call of Duty* (con el infame nivel del aeropuerto a la cabeza) y *Battlefield*, *Syphon Filter*,... Son sólo algunos ejemplos, pero hemos decidido centrarnos en títulos en los que Rusia tenga un protagonismo absoluto, no vaya a ser que Putin se enfade y anexione Marbella para llenar la costa de rusos. ¡Ah, no! que eso ya ha pasado! Pues eso, que madre no hay más que una y a Rusia la encontré en estos juegos.


PS2 | CRITERION (ELECTRONIC ARTS) | SHOOTER | 2006

BLACK

Este shooter ambientado en Chechenia nos enfrentaba a un grupo terrorista ruso liderado por un norteamericano. El juego fue muy bien recibido, especialmente por su gran apartado técnico, aunque su escasa duración también le valió duras críticas.


PS4/VITA | CLIMAX STUDIOS (UBISOFT) | AVENTURA | 2016

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES RUSSIA

Este spin off de la mítica saga de Ubisoft nos invitaba a vivir la Revolución de Octubre en Rusia. Nuestros heroico asesino debía hacerse con un artefacto milenario en mitad de la lucha entre zaristas y bolcheviques. Y todo eso en un plataformas 2.5D.


PS ONE | ELECTRONIC ARTS | ACCIÓN | 1996

SOVIET STRIKE

Este juego de acción nos ponía a los mandos de un helicóptero sobrevolando una versión ficticia de Rusia. La clásica perspectiva isométrica marca de la saga nos permitía disparar a todo lo que se movía, destruir todo e incluso rescatar a Boris Yeltsin.


PS4 | BOHEMIA INTERACTIVE | SUPERVIVENCIA | SIN CONFIRMAR

DAYZ

Chernarus, una república soviética ficticia, es el escenario de este juego de mundo abierto y supervivencia plagado de zombis. Se anunció hace siglos y parece que finalmente saldrá en 2019, tras la versión final de PC, pero aún no tiene fecha oficial.



4 UNA SECTA DE CHIFLADOS, enemigos de la tecnología y la electricidad será sólo uno de los múltiples peligros que tendremos que afrontar en *Exodus*.



5 EL CICLO DÍA-NOCHE será una de las grandes novedades. Por el día será más fácil ver a los enemigos y sorprenderles durante sus patrullas.



6 DURANTE LA NOCHE podremos actuar con sigilo, pero encontraremos más mutantes.



7 RESCATAR A CIVILES será una de las tareas que llevaremos a cabo, aunque no todos en nuestro grupo lo verán con buenos ojos.

Recorrer cada palmo de los escenarios será fundamental. El nuevo diseño de niveles, con escenarios muy abiertos, además, nos invita a hacerlo y casi siempre la recompensa por explorar a fondo una zona merece el gasto de balas que vamos a tener que hacer derrotando a mutantes o humanos. Eso, claro está, si nuestra puntería no es un completo desastre. Para construir nuevos objetos, eso sí, tendremos que visitar mesas de trabajo, que generalmente encontraremos en refugios y puestos de avanzada. En ellos, podremos fabricar munición, botiquines, filtros para nuestra máscara, Además, también podremos cambiar las dos armas con las que podemos equiparnos al mismo tiempo o limpiarlas para que la suciedad que se ha ido acumulando con el paso de las horas no provoque algún encasquillamiento en el peor momento posible. La personalización de las armas será genial. Además de colocar la clásica mirilla a un arma que no la tenía, podremos modificarlas hasta el punto de cambiar completamente su comportamiento, convirtiendo un revólver en una especie de escopeta recortada, por ejemplo. También dispondremos de todo tipo de mejoras para nuestra armadura, máscara o hasta para la brújula con la que nos orientamos en los enormes escenarios. En estos refugios, además, podremos descansar para recuperar energía y hacer que le tiempo avance. ¿Y para qué querríamos hacer algo así? Pues para escoger si queremos empezar una misión durante el día o durante la noche. Por el día hay más humanos patrullando y menos mutantes, pero nosotros también seremos mucho más fáciles de avistar, por lo que será más complicado actuar con sigilo. Por la noche, obviamente, sucederá a la inversa, por lo que habrá que escoger el momento ideal para cada tipo de objetivo. Completada nuestra misión en la secta de chiflados, y tras liberar a una niña y su madre que estaban siendo retenidas a la fuerza, nos tocó ir a rescatar a nuestra esposa, Anna, que había desaparecido. Después de buscar un buen rato, la terminamos encontrando en un edificio subterráneo plagado de mutantes humanoides, una especie de zombis que se estrenarán en esta entrega de la saga. Son más rápidos de lo que parece y chillan sin parar, así que nos pusieron de los nervios en más de una ocasión. El sótanos en el que se encontraba Anna, sirvió como ejemplo ideal para demostrar que *Metro Exodus* mezclará este nuevo mun-

Una de las grandes novedades será la posibilidad de fabricar objetos en cualquier momento para adaptarnos a cada situación de forma más eficiente.


PS ONE INTERPLAY ACCIÓN 1996

CYBERIA

Esta mezcla de disparos, puzles y exploración nos trasladaba hasta Siberia en el año 2027 para evitar la puesta en marcha de una mortífera arma. Supuso todo un hito técnico, con escenas cinemáticas hollywodienses, escenarios prerenderizados...


PS4 IMGN.PRO TERROR 2015

KHOLAT

Este survival horror, ambientado en Kholat Syakhl nos invitaba a explorar la mítica montaña en busca de nueve universitarios desaparecidos en 1959, que más tarde aparecerían muertos. La historia da miedo de por sí, pero más aún al saber que es real.


PS4 CRYSTAL DYNAMICS (SQUARE ENIX) AVENTURA DE ACCIÓN 2016

RISE OF THE TOMB RAIDER

La segunda entrega de la nueva trilogía protagonizada por Lara Croft llevaba a la cazadora de tumbas hasta Siberia en busca de la legendaria ciudad perdida de Kitezh. Además de las instalaciones soviéticas, había nieve para aburrir. Todo muy ruso.



PS2 KONAMI AVENTURA DE ACCIÓN 2005

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Esta precuela del primer *Metal Gear* nos ponía en la piel de Big Boss, que debía infiltrarse en la región sur de la URSS durante la Guerra Fría. Los nombres de las localizaciones no eran reales, pero estaban basadas en lugares auténticos de la Unión Soviética.


PS4 LE CARTEL STUDIO (DEVOLVER DIGITAL) ACCIÓN 2016

MOTHER RUSSIA BLEEDS

Un beat 'em up al estilo *Double Dragon*, pero ambientado en una versión alternativa de la URSS de los 80 suena genial, y lo es. Nuestros héroes debían abrirse paso a mamporros por las calles de Rusia para acabar con una droga creada por el gobierno.


PS3 RAVEN SOFTWARE (ACTIVISION) SHOOTER 2010

SINGULARITY

Este shooter con elementos de survival horror se ambientaba en una región ficticia de la Unión Soviética (similar a Siberia), pero en dos líneas temporales: 1955 y 2010. Las mecánicas para manipular el tiempo de los objetos nos encandilaron en su día.

do semiabierto de escenarios enormes con el clásico desarrollo pasillero que tan buenos momentos, y sustos, nos dio en las dos entregas anteriores. Así, nos encontramos con habitaciones claustrofóbicas, enemigos que nos salían al paso desde las zonas más oscuras del escenario y con un diseño de niveles más clásico, con áreas inaccesibles en un primer momento y hasta pequeños puzles que nos permitían acceder a lugares repletos de recursos, por ejemplo.

Este nuevo mundo exterior estará repleto de peligros, como varias facciones de humanos que luchan entre sí, mutantes de todas las clases y hasta unas anomalías eléctricas que surgen de la nada y que nos dejarán fritos si nos acercamos demasiado a ellas. Había dos cuestiones que nos preocupaban cuando conocimos que *Metro Exodus* sería un juego mucho más abierto. Pensábamos que se podrían perder la tensión y los elementos "survival", pero nada más lejos. Pasear en mitad de la noche por los escenarios es incluso más espeluznante que hacerlo por los pasillos del metro de Moscú, sin saber de dónde puede surgir la siguiente amenaza ni en dónde podremos encontrar parapeto. Además, los mutantes tratarán de flanquearnos si intentamos eliminarlos en campo abierto, por ejemplo. La supervivencia también será uno de los pilares »


8


9

8 **LOS HUMANIMALS,** esta especie de zombis, serán uno de los nuevos mutantes a los que tendremos que hacer frente.

9 **NUESTRO GRUPO** estará formado por personajes que tendrán sus propias motivaciones y su modo de ver y vivir este apocalipsis nuclear.

LA CRECIENTE RED DE METRO 2033

EL UNIVERSO DE *METRO*, CREADO POR DMITRY GLUKHOVSKY, se ha expandido con la misma velocidad que la radiación tras las bombas nucleares. La familia, como muestra esta imagen promocional de la última novela de la saga **1** no ha dejado de crecer. El autor ruso, nada endiosado, ha permitido que se hayan publicado otras 41 novelas bajo su amparo y formando parte del canon oficial de la saga. Pero hay mucho más. Para empezar, Michael de Luca **2** está preparando la adaptación al cine de la primera novela de la saga, aunque aún no tiene fecha de estreno. También podemos disfrutar de un juego de mesa **3** basado en la novela original. Por supuesto, tampoco podemos dejar de lado los dos videojuegos que ya hemos podido disfrutar: *Metro 2033*, **4**, que llegó a PS4 en 2014 tras "saltarse" su aparición en PS3 y *Metro: Last Light*, **5**, que se lanzó en 2013 en PS3. Y no nos olvidamos del cómic Metro 2033: Britannia **6**, basado en la novela precuela del mismo nombre y, por supuesto, de las tres novelas de Dmitry **7**que conforman la trilogía original.


1


2


4


5



6


10



10 NUESTRA ESPOSA ANNA nos acompañará en algunas de las misiones, Es una tiradora a distancia de lo mas experta.

11 LOS DEMONIOS serán uno de los mutantes que tratarán de darse un banquete con nosotros.

12 PERSONALIZAR las armas será una de las claves para adaptarnos a cada situación de combate.

13 LA MUNICIÓN será muy escasa, por lo que cada bala contará mucho en nuestra supervivencia.

13 EL MAPEADO mucho más extenso que el de las pasadas entregas.


12


13


14

jugables, obligándonos a vigilar constantemente la munición que nos queda o el tiempo restante en nuestro filtro de la máscara de gas. Tras salvar a Anna nos embarcamos en la última misión de la demo: afanarle un vagón de tren a un grupo de bandidos para ampliar el nuestro y así poder transportar a las personas que hemos rescatado en las misiones anteriores. El clima dinámico nos ayudó en este sentido, ya que el asalto al campamento de bandidos sucedía bajo una intensa tormenta y en mitad de la noche, por lo que resultaba más fácil no ser vistos ni oídos para ir acabando con ellos de uno en uno. Y es lo mejor, porque si nos pillan será realmente difícil sobrevivir a un tiroteo con un grupo de enemigos demasiado grande. Algunos detalles jugables nos han dejado alucinados, como el hecho de que algunos enemigos se rindan si ven que estamos eliminado a todos sus colegas. En nuestra mano estará el perdonarles la vida o no. Y es que la libertad para afrontar cada misión a nuestro aire y la toma de decisiones serán otros dos grande pilares de la jugabilidad.

La propuesta de *Metro Exodus*, con supervivencia y sigilo, no es para todo el mundo, pero eso es lo que siempre nos ha gustado de la saga.

A nivel técnico nos hemos encontrado con una aventura realmente impresionante. La calidad de las texturas es bestial, las animaciones y los efectos de partículas también rayan a un gran nivel, aunque también nos hemos encontrado con algunos puntos flacos. Uno de ellos es que algunos terrenos


3



7


11

son demasiado poligonales, dando un aspecto demasiado cuadradote al conjunto. El otro, y en realidad el que más nos preocupa, es que los tiempo de carga son exageradamente largos. Imaginamos, y esperamos, que esto se solucionará de cara al lanzamiento del juego ya que tienen tiempo de sobra para pulir estos detalles antes del próximo mes de febrero. Por lo demás, *Metro Exodus* tiene una pinta realmente interesante. Su propuesta, mezcla de combates, exploración, sigilo y supervivencia no es para todo el mundo, pero eso es precisamente lo que siempre nos ha gustado de la saga y nos alegramos mucho de que el salto a los escenarios abiertos y a un desarrollo más sandbox no le hayan hecho perder estas señas de identidad por el camino. Aún es pronto, pero tiene toda la pinta de convertirse en la mejor entrega de la saga. Y eso es mucho decir.

DMITRY GLUKHOVSKY - Autor de las novelas de la saga Metro



“Los grandes estudios contratan escritores a los que les importa una mierda la calidad. No es mi caso.”

Viajamos hasta Londres para probar la nueva entrega de la saga Metro **y para entrevistar, hablando de todo un poco, al genial escritor de las novelas que ha creado este rico universo.**

Esta nueva entrega lleva cinco años en desarrollo y el último libro de la saga, *Metro 2035*, se lanzó en 2015. ¿Cómo fue trabajar en ambos proyectos a la vez?
El estudio me habló sobre una continuación. Me dijeron que querían que fuese un viaje en tren, así que me puse a pensar en posible estaciones por las que podrían pasar los protagonistas, pero no tenía muy claro qué historia contar. Entonces, comenzó la crisis entre Rusia y Ucrania con la anexión de Crimea, que quedó borrada o se tapó con las Olimpiadas de Invierno de Sochi. La gente, al igual que los protagonistas de las novelas de *Metro*, se encerró en su búnker mental imaginando que la Guerra Fría continuaba o debía volver, que debíamos tener un enemigo otra vez. La facilidad con la que sucumbimos a la propaganda, como sucedió con lo de Crimea es lo que motiva el viaje de Artyom. En términos puramente narrativos, *Metro Exodus* continúa la historia de la novela *Metro 2035*. SI quieres saber qué pasó después de *Last Light*, deberías leer el libro, y si quieres saber qué sucede después del libro, tendrás que jugar a *Exodus*. No habrá más libros, así que el final de la historia de Artyom estará en *Exodus*, no en las novelas.

“*Metro Exodus* continúa la historia de la novela Metro 2035, así que para conocer el final de Artyom y compañía habrá que jugar a *Exodus*”.

¿Cómo ha sido tu relación con el estudio? En *Last Light* escribiste toda la historia, pero en esta ocasión no ha sido así, ¿verdad?
Cierto, en esta ocasión ha sido una colaboración al 50%. Ellos me indicaron la idea principal, yo les dije cómo desarrollarla, ellos cortaban varias cosas, yo añadía otras,... y así ha sido hasta finalizar el guión. Lo mejor ha sido crear a los personajes que viajan con Artyom, los spartans, una especie de soldados que no deberían comportarse como simples PNJ (personajes no jugables) sino como verdaderos seres humanos con sus propios sueños, miedos, esperanzas, etc... La relación entre Artyom y su mujer, Anna, también es muy importante. No es el típico cuento de una princesa en busca de ayuda, como en otros videojuegos. Ella es una mujer fuerte y su noviazgo está lleno de decepciones, alegrías, momentos malos, etc... Todas estas decisiones las he tomado, junto al estudio, eliminando algunas cosas y añadiendo otras.

“Tuve conversaciones con Tequila Works para otro proyecto, que finalmente no salió adelante por distintas razones, pero son geniales”.

Publicaste tu primer libro de forma gratuita y has realizado otros experimentos similares. ¿Crees que este modelo de negocio es posible en videojuegos sin que haya microtransacciones, cajas de botín, etc...?
Hombre, hay cosas parecidas, como los modelos *freemium*, los *free to play*,... Es una opción perfecta para enganchar a jugadores y para competir con las grandes desarrolladoras y sus juegos multimillonarios, como *Red Dead*, *GTA*, *Call of Duty*,... Si no destacas de algún modo, no tienes nada, sólo tu entusiasmo y eso no es tan fácil de monetizar en los tiempos que corren. Para mi, claro, lo primero es la historia. Por supuesto, también tiene que tener unos gráficos bonitos, pero es muy difícil competir con los gigantes norteamericanos y franceses en ese sentido. En lo que podemos competir es en la narrativa, porque ellos probablemente van a contratar a alguien que no le importe una mierda y que generará una historia perfecta para una película de serie B.

¿Qué diferencias hay entre escribir para un videojuego o para una novela? ¿Planeas escribir otros videojuegos en el futuro?
No quiero convertirme en una especie de mercenario para otras compañías. Sin embargo, si hay alguna desarrolladora que quiere convertir otra de mis historias en un videojuego, estaré ahí para ayudarles. De hecho, estuve en conversaciones con Tequila Works para otro proyecto, que finalmente no salió adelante por distintas razones. También hago muchas otras cosas, como columnas de corte político en distintos medios e incluso una obra de teatro.

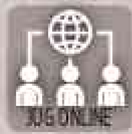
¿Por qué crees que hay gente que sigue resistiéndose a aceptar los videojuegos como arte?
Creo que es algo generacional. Yo empecé a jugar a los 12 años o así, con *Wolfenstein 3D* y aquí sigo con casi 40. Así que para mi, no es sólo un entretenimiento legítimo, también es arte. Las películas pueden ser puro entretenimiento o arte, como sucede con el teatro, la literatura,... Simplemente depende de la calidad y la complejidad de la obra en cuestión. Cuando nuestra generación tenga 70 años, está claro que todos consideraremos que los juegos son arte, tal y como sucedió con el cine, la fotografía, etc...





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **IVORY TOWER**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Gold Edition: **94,95 €**

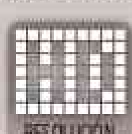

JUGADORES 1


JUG ONLINE 2-8

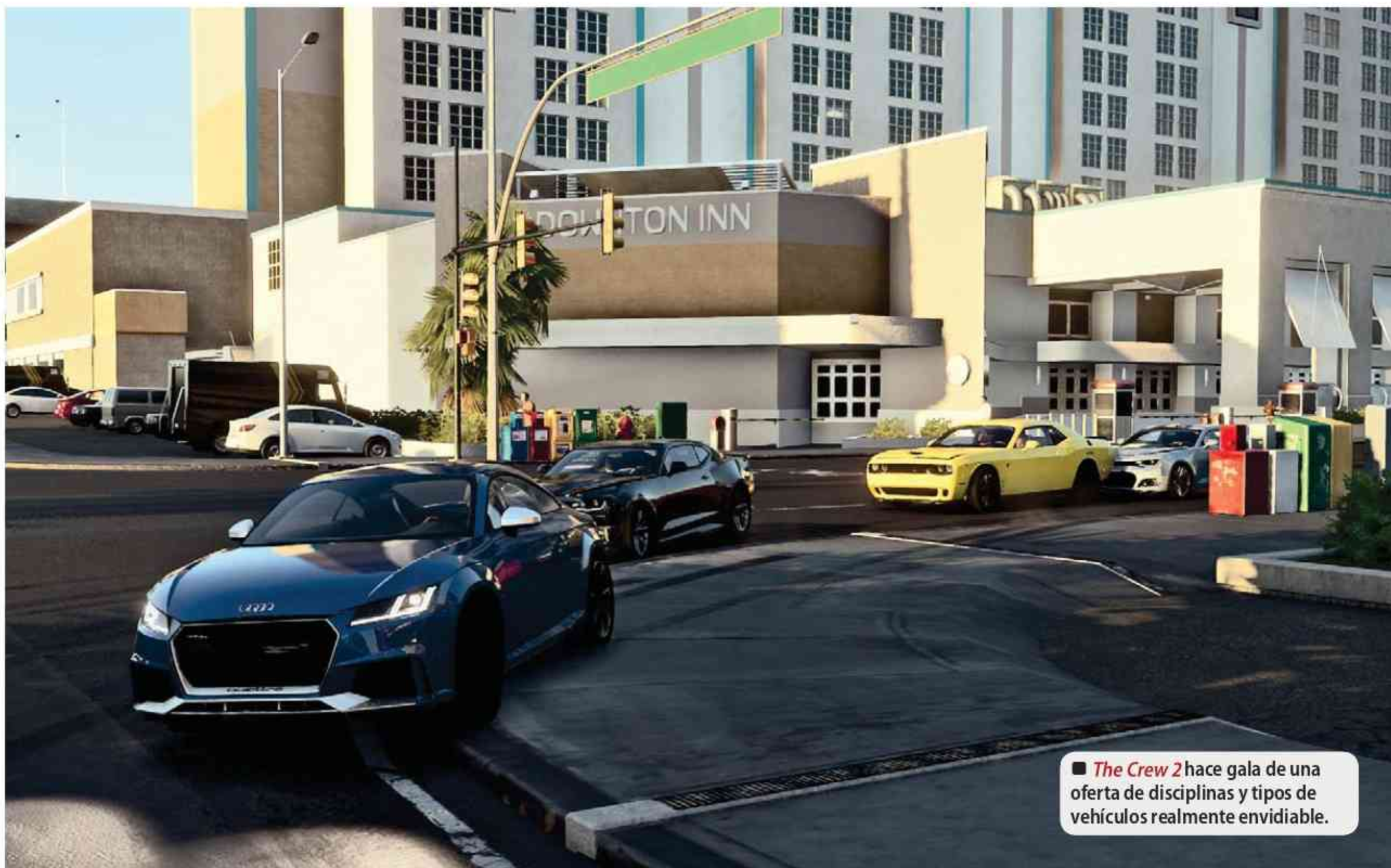

TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

https://thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2/es-es/home/



The Crew 2 hace gala de una oferta de disciplinas y tipos de vehículos realmente envidiable.

CONDUCIENDO POR TIERRA, MAR Y AIRE

El aspecto más destacado, a nivel jugable, de este nueva entrega, es la posibilidad de competir en una impresionante cantidad de disciplinas y, sobre todo, con tipo de vehículos terrestres, aéreos y marítimos.



1 **TIERRA.** Hay coches de todo tipo, como turismos, fórmula 1 o "muscle cars", pero también competimos con motos de trial, de carretera, "monster trucks", etc...



2 **MAR.** Aquí encontramos menos variedad de vehículos, ya que la oferta se "limita" a lanchas y fuerabordas de los que vemos en las competiciones de velocidad.



3 **AIRE.** Tan solo disponemos de dos tipos de aviones: de velocidad y acrobacias, pero suponen todo un soplo de aire fresco entre tanta competición terrestre.

TOCANDO TODOS LOS PALOS DEL MUNDO DEL **MOTOR**

The Crew 2

El mundo del motor está dividido entre fans de las dos ruedas, de la Fórmula 1, de los rallies... *The Crew 2* no busca pelea así que ofrece todo eso y mucho más.

The Crew 2 es un juego realmente ambicioso. Además de ofrecernos, una vez más, un mapeado gigantesco que representa las zonas más emblemáticas de EE.UU. mezclando todo tipo de paisajes y ciudades, esta nueva entrega llega para ampliar las disciplinas disponibles y hacer que esta versión a escala del país norteamericano sea conducible por tierra, mar y aire.

Aviones, lanchas y todo tipo de vehículos terrestres son la impresionante apuesta de Ivory Tower para esta secuela. Así, nos encontramos con todo tipo de competiciones, como acrobacias y carreras pilotando aviones, travesías por mar a bordo de lanchas, carreras de rally, de motocross, de Fórmula 1, rallycross, drift, drag... ¡Increíble!

En la práctica, sin embargo, no todas funcionan igual de bien. La apuesta por la conducción arcade es el común denominador de todas ellas, pero el control dista mucho de ser comparable. Así, nos encontramos con un pilotaje de aviones bastante solvente que recuerda mucho a la simplicidad de *GTA*, pero que nos ofrece la posibilidad de realizar todo tipo de piruetas con facilidad. Las lanchas quizás sea la modalidad más sosa. No ofrecen mucha variedad ni emoción, pero consiguen aportar variedad al conjunto. Es en los vehículos terrestres donde encontramos más altibajos. La mayoría de ellos se conducen bien, dentro de la simplicidad de una propuesta 100% arcade, pero el manejo de las motos o los Fórmula 1, por poner dos ejemplos, es bastante incontrolable. Son, pese a todo, caren-

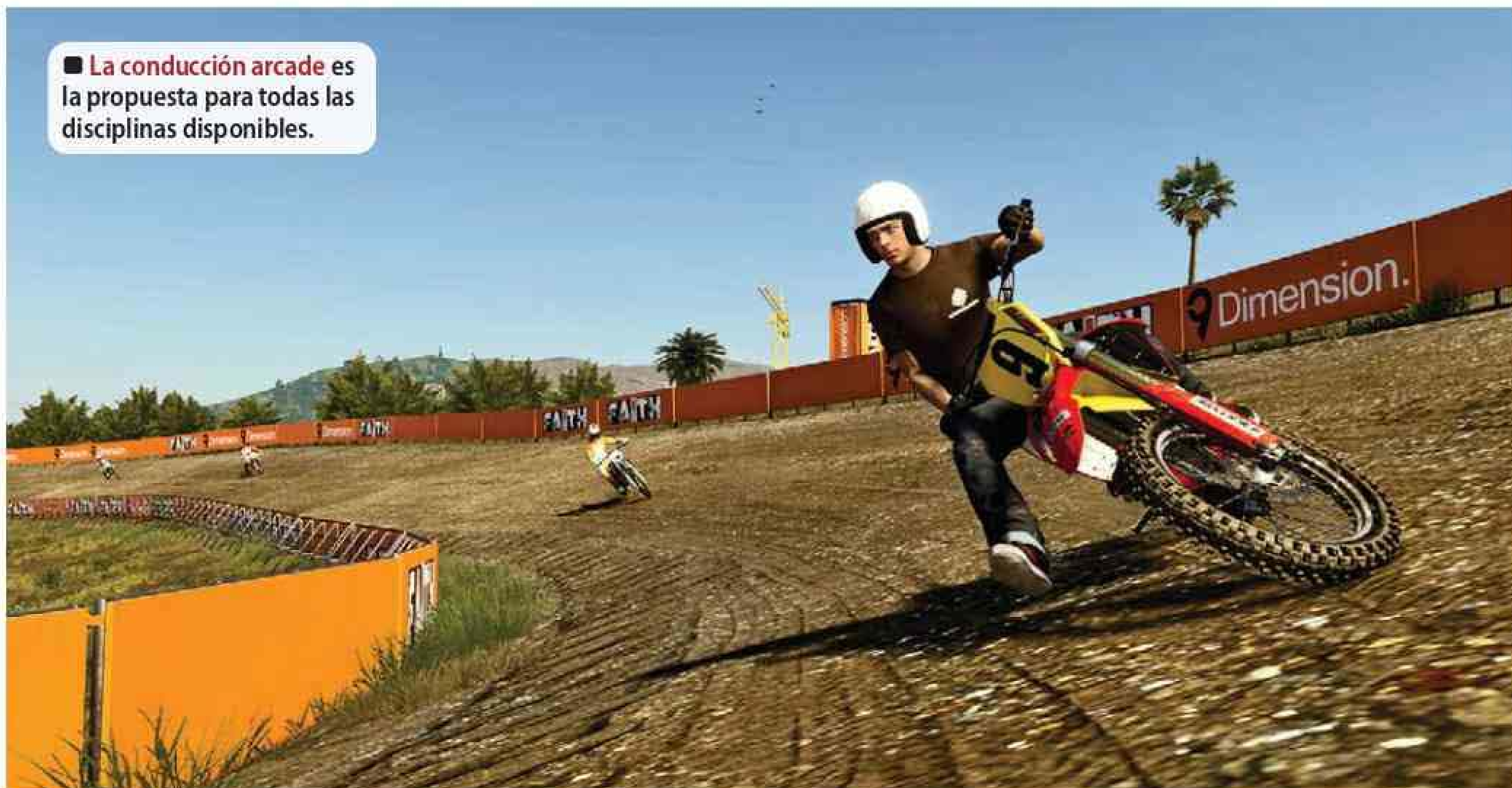




■ Las carreras de lanchas en alta mar son la modalidad más divertida ya que debemos lidiar con el oleaje mientras pilotamos.



■ En nuestra casa podemos modificar el aspecto de nuestro avatar, de todos nuestros vehículos, diseñar vinilos para cada uno, etc...



■ La conducción arcade es la propuesta para todas las disciplinas disponibles.





***The Crew 2* ofrece un mapeado enorme y una variedad de disciplinas y vehículos que no tienen rival en el género.**

cias menores si tenemos en cuenta la variedad de disciplinas que ofrece, el modo cooperativo que nos permite disfrutar con amigos de casi todas las pruebas o el inmenso mapeado que nos ofrece todo tipo de ambientes y superficies.

El que mucho abarca, poco aprieta, dice el sabio refranero español, y eso es precisamente lo que sucede aquí. La calidad del control difiere mucho entre disciplinas, el motor de físicas y las colisiones no acompañan y no entendemos cómo el sistema que nos puntúa por realizar derrapes, adelantamientos, etc... sólo está activo durante los viajes entre pruebas, en lugar de poder disfrutarlo en todas las competiciones. El sistema de progresión también nos ha parecido excesivamente lento, obteniendo poco dinero para comprar nuevos vehículos. Hay cajas de botín que mejoran el rendimiento de nuestros vehículos con piezas, aunque no se pueden comprar con dinero real. No podemos decir lo mismo de las vestimentas de nuestro avatar o de la obtención de nuevos vehículos. Ahí sí que podemos pasar por caja, y eso no nos gusta. Las travesías largas, como realizar la ruta de la película Easy Rider a lomos de una Harley-Davidson son un regalo jugable y visual que nos hubiera gustado ver más a menudo, pero sorprendentemente pocas veces se aprovecha la magnitud del mapeado. Lo mismo se puede decir de las carreras en las que cambiamos de vehículo varias veces, que son muy originales... y escasas. Una pena. Hemos mostrado sus defectos, pero también es divertido, variado y ambicioso. Podría haber sido un bombazo con un control algo más cuidado.



■ El modo cooperativo para cuatro jugadores nos permite disfrutar de casi todas las competiciones del modo historia con los amigos.



■ El estilo jugable, de corte arcade, nos permite realizar este tipo de chaladuras acrobáticas con unas pocas horas de entrenamiento.

» DISCIPLINAS PARA TODOS LOS PALADARES

Además de ofrecernos todo tipo de vehículos terrestres, marítimos y aéreos, esta nueva entrega nos propone competir en una impresionante cantidad de disciplinas, que nos obsequian con aún más variedad jugable de lo que podríamos soñar. Aquí os mostramos algunas, pero hay muchas más.



FREESTYLE. Pilotando "monster trucks" tenemos que realizar todo tipo de piruetas, saltos, "loopings", etc... para sumar puntos.



DRIFT. En esta modalidad tenemos que encadenar el mayor número posible de derrapes para alzarnos con la victoria.



DRAG. Aquí debemos cambiar de marcha en el momento oportuno durante una recta para alcanzar velocidades de vértigo.

VALORACIÓN

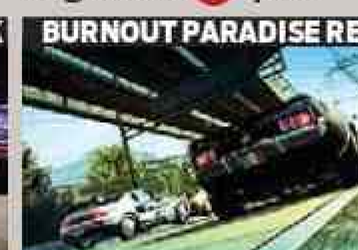
» LO MEJOR
La cantidad de disciplinas y de tipos de vehículos disponibles. Su modo cooperativo.

» LO PEOR
El control es sencillote y las físicas no acompañan. No hay "matchmaking" como tal.

Te gustará + que... NEED FOR SPEED PAYBACK



Te gustará − que... BURNOUT PARADISE RE.



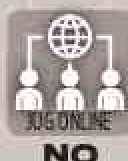
80	**» GRÁFICOS** Tiene detalles geniales, pero las texturas son simplonas y hay fallos.
78	**» SONIDO** La banda sonora es variada, pero cuenta con demasiadas versiones.
77	**» DIVERSIÓN** La variedad de disciplinas y vehículos es brutal, pero el control es malo.
85	**» DURACIÓN** Más de 25 horas sin contar con el modo difícil y las tareas secundarias.
NOTA 80	Resulta divertido y variado, pero tiene un control y unas físicas muy pobres. Como dice el refranero: el que mucho abarca...





Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
ROCKFISH GAMES
Editor:
ROCKFISH GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €
Precio Galactic Edition:
39,95 €

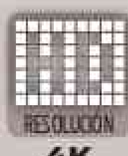

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**

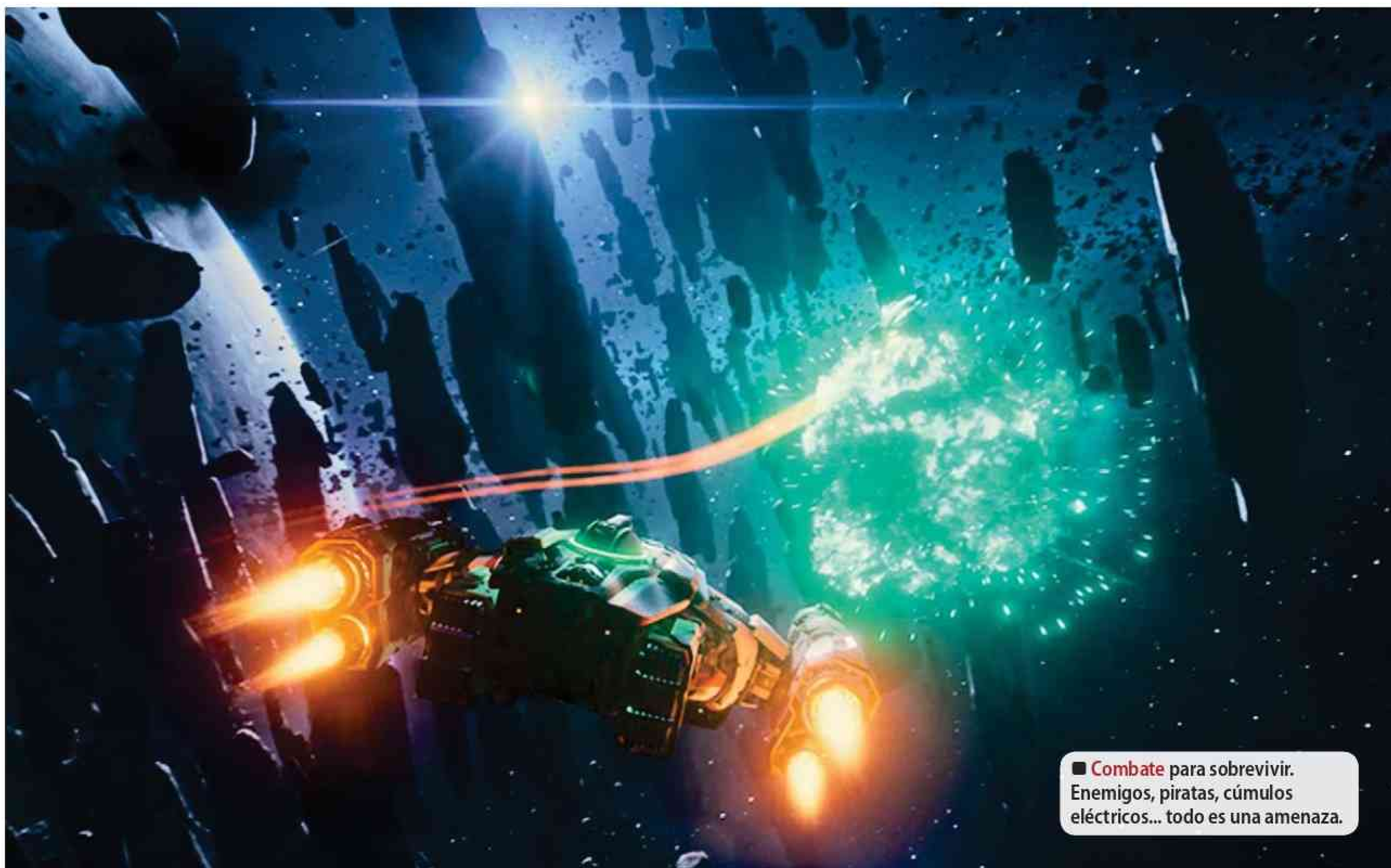

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **4K**

https://everspace-game.com/


Combate para sobrevivir. Enemigos, piratas, cúmulos eléctricos... todo es una amenaza.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

La progresión y personalización de nuestra experiencia es uno de los pilares del juego. En base a nuestra forma de jugar podremos realizar un grandísimo número de decisiones para alcanzar el éxito.


1 **NAVES.** Dispondremos de varias naves. Cada una con sus especificaciones y componentes diferenciados que transforman la jugabilidad.


2 **EQUIPO.** La variedad de armas y componentes que podremos conseguir, crear y mejorar a lo largo de la partida es inmensa. Aprende a usarlos para ganar.


3 **MEJORAS.** Después de cada partida tocará decidir cómo emplear los créditos conseguidos. Las posibilidades son numerosas, prioriza y elige con cabeza.

PROFUNDO E **IMPREVISIBLE** COMO EL UNIVERSO

Everspace

Rockfish Games firma un roguelike espacial que reta y divierte a partes iguales. Las claves son tan evidentes como bien trabajadas.

Cuaderno de bitácora estelar. Año 3040. Localización, Cúmulo 34. Actualmente en paz y desmilitarizada pero devastada por la guerra entre los invasores humanos y la especie local, los reptilianos Okkar. Tras años de conflicto y miles de bajas en ambos bandos, se firmó un tratado de paz en el que la administración y control de la zona fue devuelta a los Okkar, mientras que a los humanos se les otorgó el derecho a explotar los recursos del la zona.

Despiertas a los mandos de una nave espacial a la deriva. No recuerdas quién eres. Tan solo tienes en mente que, tras discutir con dos hombres de aspecto importante, te inyectaron una especie de toxina y que conseguiste escapar de la estación espacial en el interceptor colonial en el que te encuentras ahora. Así comienza tu aventura. Confuso y deshorientado pones rumbo al infinito con la única compañía de EVIH (Entidad Virtual de Interfaz Humana). Una inteligencia artificial que te ayudará a entender el universo que te rodea explicándote como aprovechar las oportunidades que se te presenten y cómo sobrevivir a las muchas amenazas a las que tendrás que hacer frente.
Bajo esta misteriosa premisa y elaborado universo, Rockfish Games nos presenta un shooter espacial de estilo roguelike con una gran solidez jugable y una sorprendente variedad de situaciones imprevisibles en cada partida. Como en todo juego del género, la experiencia se basa en luchar,


Las naves serán tus mayores aliadas. Cuídalas, equípalas y mejóralas para hacerte con la victoria.



■ Tú decides la ruta a seguir a través de las diferentes zonas de los siete sectores que componen la aventura.



■ Podemos disfrutar del juego tanto en tercera persona como en primera, desde la cabina. Elige la que más te guste o convenga.



■ La belleza y variedad del universo de *Everspace* es sobrecogedora. Puro deleite.





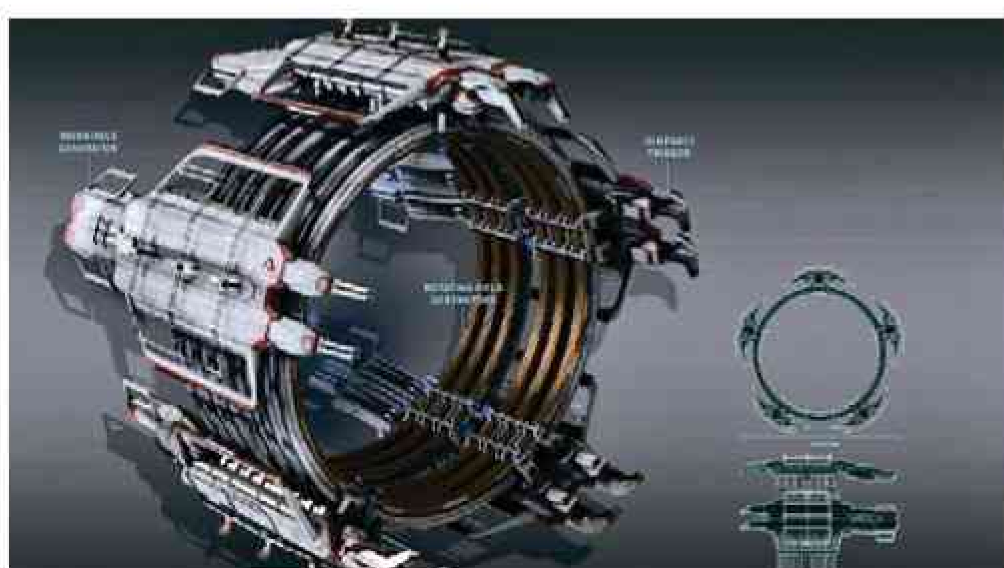
El argumento y narrativa de *Everspace* abrazan su condición de roguelike de manera coherente y enriquecedora.

morir y repetir. Al ser eliminados, conservaremos los créditos que hayamos obtenido. Con esta moneda podremos desbloquear mejoras para nuestra nave que se mantendrán de forma persistente a lo largo de la aventura. De esta forma, aunque al principio las partidas sean cortas debido a la alta dificultad del juego y al poco nivel de nuestro arsenal y componentes, siempre sentiremos que estamos progresando al mismo tiempo que desarrollamos nuestra destreza como pilotos.

Nuestra capacidad de adaptación ante eventos inesperados y el criterio con el que administremos los recursos que recolectamos determinarán en gran medida nuestro destino. Sin duda éste es el mejor aspecto de *Everspace*. Cada partida se siente diferente y llena de elementos por descubrir y sorpresas que nos empujarán constantemente a seguir jugando. Una experiencia en la que el jugador no sólo reacciona ante los retos que se le presentan, sino que forma parte de manera proactiva en el devenir de los acontecimientos. Decidiendo en qué contiendas tomar parte, a quién considerar como aliado o enemigo y cuál debe ser su rol en este conflicto estelar en el que cada vez nos sentimos más determinantes. No podemos concluir sin hacer especial mención al apartado audiovisual de esta producción de Rochfish Games. La majestuosidad y variedad de los escenarios, el gusto por el detalle que desprende cada diseño y la maravillosa banda sonora que arropa cada momento de forma sensacional son el envoltorio perfecto para la mayor sorpresa del género en lo que llevamos de año.



■ A medida que avanzas de sector desbloqueas recuerdos que esclarecen el pasado del protagonista.



■ La atención al detalle queda patente en cada uno de los diseños del juego. Aquí vemos el boceto conceptual de un portal.

» NO SOLO DE MATAR VIVE EL PILOTO

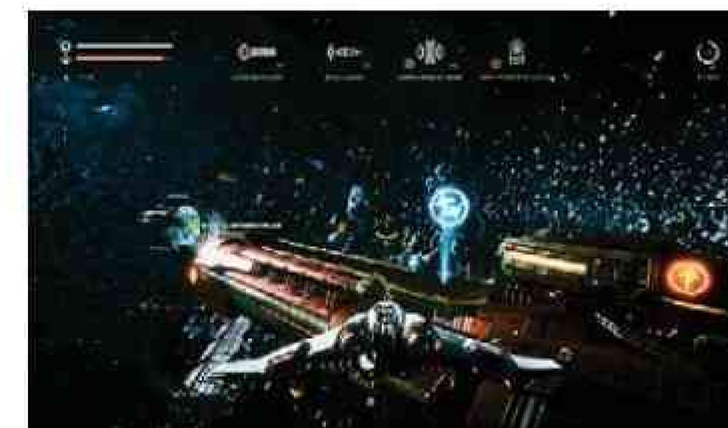
Que el juego esté centrado en el combate no significa que sea lo único que vamos a hacer. Es importante explorar bien cada zona antes de saltar a la siguiente para sacar el máximo provecho y alcanzar las partes avanzadas de la aventura bien equipados y con solvencia económica.



COLABORA. Encontrarás NPC que te pedirán ayuda. Algunos más fiables que otros. Hazles caso o pasa de largo.



ABASTÉCETE. Destruye contenedores de recursos, mina asteroides, absorbe nubes de plasma o simplemente... roba.



COMERCIA. Te cruzarás con estaciones en las que podrás comerciar. Mejora tu reputación y conseguirás mejores precios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

No podrás soltar el mando gracias a su abismal y divertida propuesta.

» LO PEOR

Si no lo juegas en PS4 Pro, en las batallas multitudinarias la estabilidad se resiente.

Te gustará + que... EVE VALKYRIE WARZONE



Te gustará – que... ELITE DANGEROUS



85	**» GRÁFICOS**	Exceptuando momentos puntuales son sólidos y preciosistas.
85	**» SONIDO**	Sensacional BSO que se adapta de manera incidental a la acción.
90	**» DIVERSIÓN**	Su cuidada curva de aprendizaje e imprevisibilidad la garantiza.
87	**» DURACIÓN**	Su profundidad y dificultad proporcionan muchas horas de combate.
NOTA 85		Un roguelike de ambientación espacial que está tan bien diseñado que logra enganchar durante mucho tiempo.





3+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

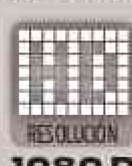

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **2-12**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://mxgpvideogame.com/



■ **El mundo del motocross ha sido bien plasmado en este nuevo simulador, aunque no es perfecto.**

MOTOCROSS REAL Y AL ROJO VIVO

MXGP Pro

El espectacular mundo del motocross regresa con una nueva edición de la famosa serie de Milestone que presenta varias innovaciones de interés.

Pocos estudios pueden presumir de contribuir tanto a un género concreto como Milestone, auténticos apasionados de los deportes de motor. *MXGP Pro* es su nueva obra, un título que nos acerca nuevamente el mundo del motocross. Y lo hace ofreciendo los mismos cimientos habituales en esta saga pero aportando varias innovaciones, algunas muy llamativas.

El nuevo sistema de físicas que se ha integrado (y que lleva por nombre Pro Physics) ha permitido a los desarrolladores aumentar el nivel de realismo, un apartado que en este tipo de títulos cobra una gran importancia. Otra novedad tiene que ver con la posibilidad de poder recorrer una zona forestal a nuestro antojo, pudiendo practicar y llevar a cabo ciertos desafíos que nos vienen realmente bien para ir tomando el pulso a nuestra moto. Precisamente el manejo de las motos es muy bueno, a medio camino entre la simulación y el arcade, pudiendo personalizar los reglajes de las mismas para ajustarlas a nuestro estilo de pilotaje.

En cuanto a su disposición jugable, estamos ante un título que nos ofrece bastantes modos de juego y opciones distintas. Ninguna de ellas sorprende, pero entre todas estas modalidades tenemos diversión para muchas semanas. La más importante es el modo Trayectoria, una opción que nos invita a competir en la categoría de MX2 para, con el paso de las competiciones, intentar aspirar a convertirnos en los reyes de la categoría reina: la MXGP. Esta opción queda acompañada por otras muy tradicionales dentro de este tipo de títulos como Con-

■ **Al ser un título oficial, todos los pilotos, motos y equipos que aparecen en el juego son totalmente reales.**

» CONVIÉRTETE EN UN PILOTO EXPERTO



① **AJUSTAR LOS REGLAJES de nuestra moto antes de comenzar cada carrera es muy importante: relación de marchas, suspensión, transmisión...**



② **UNA BUENA SALIDA es fundamental para poder aspirar a obtener la victoria. Si no lo hacemos bien, luego nos tocará remontar.**



③ **LOS SALTOS, además de resultar espectaculares, nos permiten mostrar nuestras habilidades a la hora de ejecutar acrobacias muy vistosas.**



Entre carrera y carrera podemos tomarnos un respiro y darnos una vuelta por esta zona boscosa. Una buena forma de practicar.



Si cometemos un error importante y queremos solucionarlo rápidamente nada mejor que rebobinar unos segundos.



Desde esta perspectiva podemos seguir cada carrera con todo lujo de detalles. Es increíble.





Sin ser el mejor exponente de su categoría, este simulador ofrece muchas posibilidades y un gran manejo.

trarreloj, Campeonato o el modo online, que en este caso puede albergar partidas para doce jugadores simultáneos... siempre y cuando seamos capaces de encontrar partidas activas, que a veces cuesta más de la cuenta.

Uno de los grandes inconvenientes que arrastra el título tiene que ver con la falta de actualización de la competición en la que se basa. Básicamente corresponde a la del año pasado, por lo que los cambios establecidos en la presente campaña (equipos, nuevos circuitos, etc.) no han sido registrados. Esperemos que esto se solucione mediante un parche. Por otra parte, echamos en falta algo mas de originalidad en la propuesta. Está claro que en un juego de esta índole resulta más complicado innovar que hacerlo en otros vinculados a otros géneros, pero no habría estado de más añadir alguna opción que resultara relativamente refrescante. Y para terminar, en lo relacionado con el apartado técnico el título da dos de cal y una de arena. El empleo del Unreal Engine 4 se agradece en muchos aspectos, especialmente en la recreación de los circuitos (no presentan ni un atisbo de generación brusca) y en la iluminación, bastante conseguida. Sin embargo la apariencia de los pilotos deja mucho que desear, sobre todo cuando usamos el editor de personajes, a lo que se añade un retardo desproporcionado en la carga de texturas, defecto que afea un tanto dicho acabado. Pero con todo, *MXGP Pro* es un notable representante del género, siendo un simulador muy completo.



Los accidentes son inevitables en un deporte como el motocross. Una pena que no hayan sido especialmente bien representados.



El modo online que presenta este título nos permite competir contra otros once pilotos más... siempre que encontremos partidas.

UNA TRAYECTORIA PROFESIONAL

Como es costumbre en esta ya veterana serie (y en los títulos de Milestone en general), la modalidad más importante que alberga *MXGP Pro* se llama Trayectoria. Aquí debemos labrarnos un porvenir como pilotos expertos, siendo necesario demostrar nuestras dotes a los mandos de una moto.



CREAR A NUESTRO PILOTO o escoger uno profesional es nuestra primera tarea. El editor no es especialmente completo.



SELECCIONAR LA MOTO y los distintos patrocinadores es una de las decisiones más importantes que debemos efectuar.



PARTICIPAR Y GANAR CARRERAS mientras cumplimos varios objetivos secundarios nos irá encumbrando.

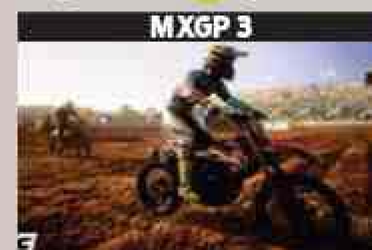
VALORACIÓN

LO MEJOR
El nuevo sistema de físicas se nota mucho. Bastantes posibilidades de juego.

LO PEOR
Está desactualizado. Le sigue faltando bastante chispa a su apartado técnico.

Te gustará + que...

MXGP 3



Te gustará − que...

MX VS ATV ALL OUT



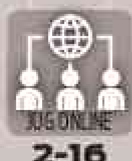
81	**GRÁFICOS** Gran sistema de físicas pero pequeños defectos afean el resultado.
77	**SONIDO** Buenos efectos sonoros y comentarios en español pasables.
78	**DIVERSIÓN** El control responde bien pero el hecho de que no esté actualizado...
85	**DURACIÓN** Seis modos de juego principales resultan más que suficientes.
NOTA 79	No es el simulador de motocross definitivo, pero Milestone sigue perfeccionando poco a poco su saga estrella de este deporte.





Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
THQ NORDIC
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €

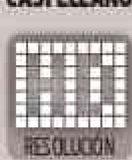

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **2-16**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.thqnordic.com/games/red-faction-guerrilla-re-mars-tered



Marte es el planeta que alberga toda la acción que tiene lugar en esta aventura de estilo sandbox.

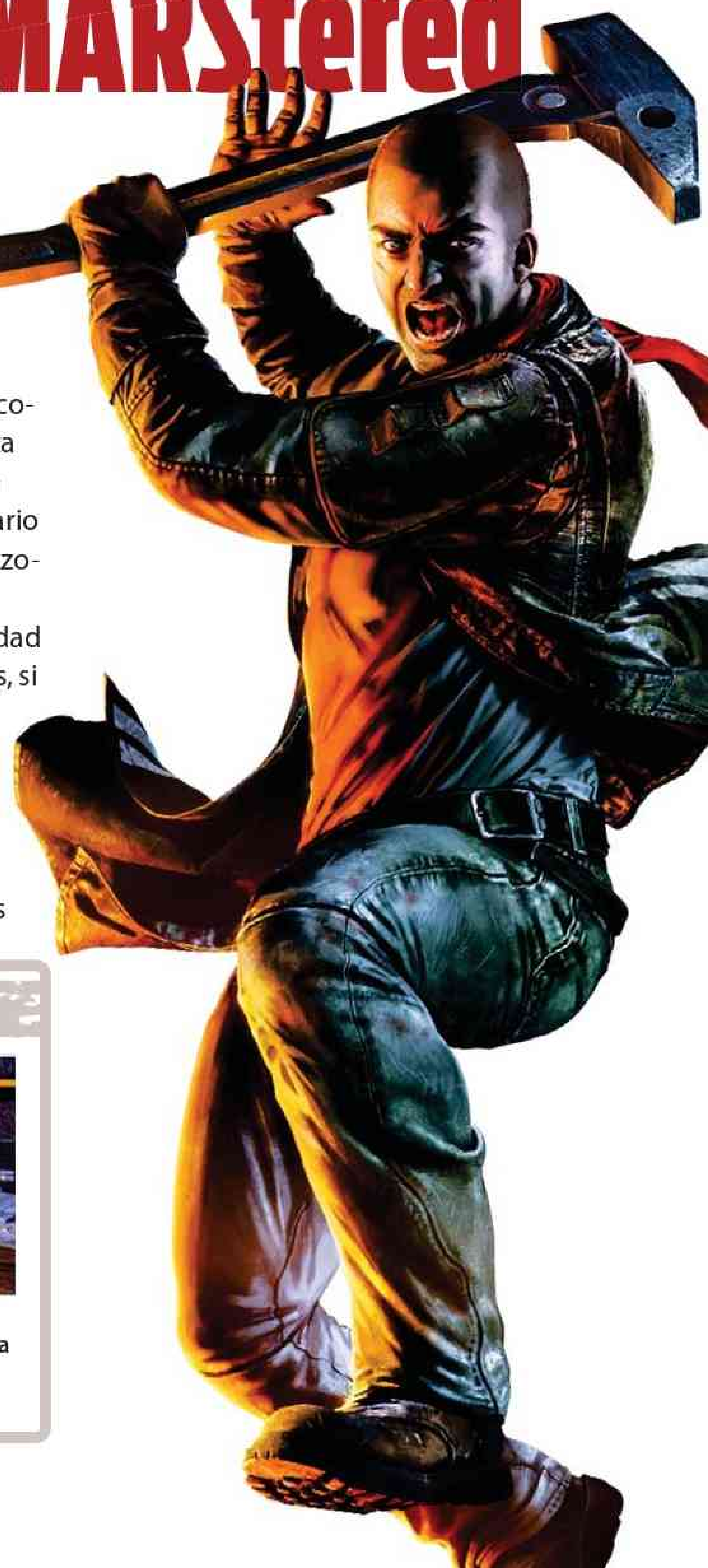
VIVE UNA GUERRA DESATADA EN EL **PLANETA ROJO**

Red Faction: Guerrilla ReMARStered

El clásico de Volition que tanto nos hizo disfrutar en la pasada generación regresa a PS4 con una puesta al día del todo ambiciosa y llamativa.

Para muchos jugadores, *Red Faction: Guerrilla* fue el típico título que jamás llegó a alcanzar el éxito ni la popularidad que por su calidad merecía. Uno de los mejores trabajos del estudio Volition, este título fue uno de los precursores de las aventuras tipo sandbox, ofreciendo una gran libertad de acción a los jugadores y una enorme cantidad de contenido.

Evidentemente y al tratarse de una remasterización, todo esto se ha mantenido intacto... al igual que la historia y la ambientación. Todo tiene lugar en Marte, planeta al que va a parar el protagonista de esta historia, Alec Mason, una localización tan exótica como peligrosa. Y prueba de ello es que al poco de poner un pie en el planeta rojo, Alec ve cómo su hermano es asesinado por la Fuerza de Defensa Terrestre. A partir de ahí nos toca aliarnos con la resistencia y combatir a las tropas rivales en una trama no muy original pero que cumple con su cometido. La estructura de juego que propone esta obra es de mundo abierto y nos ofrece una gran libertad de acción. Es posible recorrer un escenario realmente amplio que queda dividido en varias zonas claramente diferenciadas. Y en cada una de ellas es posible efectuar una considerable cantidad de misiones tanto principales como secundarias, si bien alguno de estos objetivos (sobre todo los secundarios) se repite más de la cuenta. Como es habitual en este tipo de propuestas, la acción y los enfrentamientos se convierten en el factor más importante de todo lo que nos ofrece esta producción. Los tiroteos son muy habituales, los



» ASÍ SE **SOBREVIVE** EN EL PLANETA ROJO



① **APROVISIONARNOS** tanto con armas como con otros objetos útiles resulta fundamental, pudiendo visitar tiendas y nuestra taquilla para tal fin.



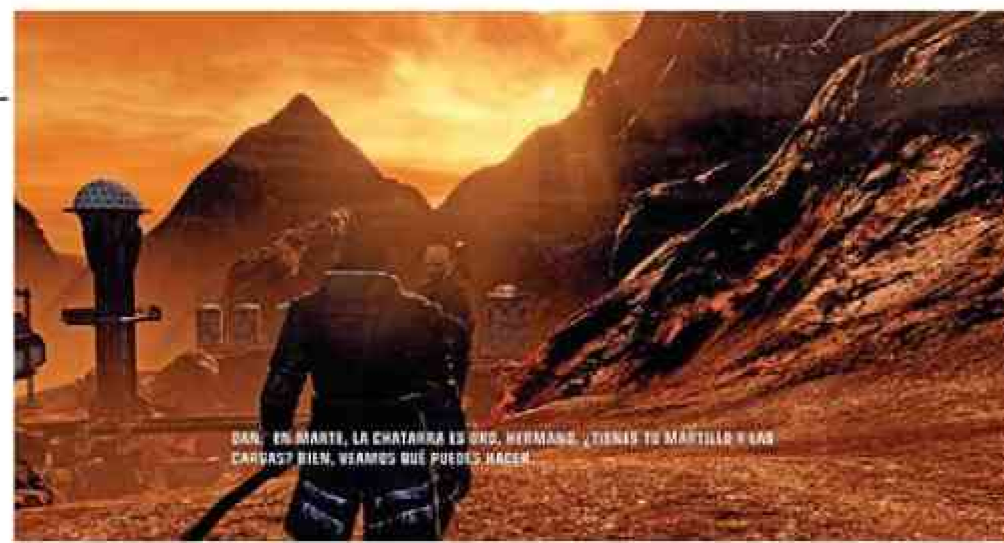
② **LA OBTENCIÓN DE CHATARRA Y RECURSOS** nos posibilita el hecho de ir amasando el dinero suficiente para poder adquirir nuevo equipo.



③ **LOS TIROTEOS Y LAS BATALLAS** contra los miembros de la Fuerza de Defensa Terrestre son inevitables... y bastante frecuentes.



Técnicamente se ha quedado algo desfasado, si bien es justo ensalzar el buen trabajo llevado a cabo en esta puesta al día.



El título llega completamente localizado como ya ocurrira en el original. Así no nos perdemos ni un solo detalle de la historia.



Es posible pilotar decenas de vehículos para viajar de una zona a otra del extenso escenario.





La mecánica de juego de mundo abierto que propone esta aventura sigue siendo muy atractiva y absorbente.

cuales resultan entretenidos ... pero el paso del tiempo se deja notar y han quedado un tanto desfasados. Lo que sigue siendo muy vigente es todo lo relacionado con la destrucción de los escenarios. Ya sea usando nuestro mazo, explosivos y demás armamento, tenemos la capacidad de derribar cualquier edificio o estructura que esté presente en los decorados, ya sea una torre, una chimenea industrial o lo que sea. Un factor que añade un interés especial al desarrollo del juego. Por otra parte, la exploración también resulta muy gratificante. Podemos movernos tanto a pie como pilotando una generosa variedad de vehículos de todo tipo. La interacción con los personajes secundarios (diálogos que tienen lugar en castellano) y el toque RPG también tiene su protagonismo, dando forma a una jugabilidad muy variada y absorbente en términos globales.

El modo multijugador online que ya estaba presente en la entrega original se ha mantenido en esta conversión. Una opción que si bien no es la mejor que se puede encontrar hoy en día, aumenta más todavía la vida útil de la aventura. Lo que sí que se ha visto claramente mejorado es todo lo relacionado con el acabado visual. Iluminación, resolución, tasa de cuadros por segundo, texturas y efectos... Todos esos elementos han sido revisados y denotan el interés y el esfuerzo efectuado por los desarrolladores en esta recomendable y divertida aventura de acción de mundo abierto.



La cantidad de misiones tanto principales como secundarias que es posible acometer es meritoria. Hay mucho por hacer en Marte.



El modo multijugador online que fue integrado en la versión original ha sido respetado en esta remasterización. Todo un acierto.

» UN ARSENAL DE OTRO PLANETA

Una de las muchas cualidades que acaparó en su día (y que se ha mantenido en esta reinterpretación) esta obra de Volition fue la posibilidad de poder empuñar y usar multitud de armas. Las hay de todo tipo, pero a la hora de la verdad las que más nos gustan son éstas que os mostramos.



EL MARTILLO, a pesar de su rusticidad y limitaciones, sigue siendo una de nuestras armas predilectas. ¡Contundencia total!



LOS EXPLOSIVOS con detonación a distancia pueden proporcionarnos ventajas tácticas muy importantes.



LOS FUSILES siguen siendo una de nuestras armas más socorridas por lo equilibrados que resultan en general.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La mecánica de juego resulta entretenida. Se ha conservado el modo multijugador online.

» LO PEOR

Los tiroteos y ciertos aspectos jugables han envejecido de manera no muy decorosa.

Te gustará + que... AGENTS OF MAYHEM



Te gustará − que... GTA V



80	**» GRÁFICOS** Se notan sus años, pero la remasterización es más que decente.
81	**» SONIDO** Buen doblaje y efectos especiales. La BSO pasa más desapercibida.
78	**» DIVERSIÓN** Los combates han envejecido regular, pero el resto es notable.
87	**» DURACIÓN** La campaña da para bastantes horas, y luego está el modo online.
NOTA 79	A pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento original, este shooter de estilo sandbox sigue siendo bastante divertido.





Género: **PUZLE / AVENTURA**
Desarrollador: **FRIMA STUDIO / GROUPE PVP**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

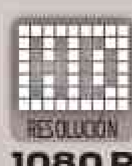

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.kochmedia.com/es/


El interior de una mente es terrorífico, bello e inesperado. La de un demente aun más.

UNA AVENTURA **DENTRO DE UNA MENTE** PERTURBADA

Illusion: A Tale of the Mind

Koch Media nos trae, de la mano de los canadienses de Frima Studio, una oscura pero entrañable fábula en la que el amor y la locura se baten en duelo.

Illusion nos pone en la piel de Emma, una dulce y desconcertada niña que se encuentra cautiva en la mente de un demente. Su astucia y perseverancia no serán su única arma ya que contamos con la ayuda de Topsy: un conejo de peluche que nos ayudará con sus consejos y constantes ánimos y motivación. Además, este pequeño aliado será fundamental a la hora de sortear saltos imposibles y librarnos de accidentales caídas al vacío.

Nuestra protagonista desconoce por completo qué hace ahí, quién la retiene y por qué motivo. Contestar a estas preguntas será el motor de gran parte del juego, en el que haremos frente a todo tipo de puzles aderezados con pequeños segmentos de plataformeo y acción. Emma dará respuesta a sus preguntas gracias a reveladores audios en forma de megáfonos y fotos que, al estar diseminadas por el escenario, nos obligarán a explorar las amplias estancias que componen este lienzo jugable, que se estructura en un prólogo y tres capítulos que rondan las cinco horas de duración. Bien aprovechadas pero sin rejugabilidad.
Además de sus carismáticos personajes y su original historia, *Illusion* destaca por una puesta en escena digna de aplauso. Ambientado en la Francia del primer cuarto del siglo pasado, los desarrolladores toman como referencia el surrealismo y la estética de la "belle époque" para ejecutar una dirección artística y diseño de niveles que generan impacto y confieren una personalidad única al juego. Gracias a esto y a su ámplia variedad de mecánicas y puzles estamos ante un título que los amantes del género disfrutarán de cabo a rabo.


Emma y Topsy son una pareja encantadora con la que se empatiza en un abrir y cerrar de ojos.


Los escenarios están diseñados con un talento y nivel de detalle que no pasará desapercibido para nadie.

» UNA MENTE DIVIDIDA EN **TRES HEMISFERIOS**


① **PUZLES.** Son el eje central del juego y su amplia variedad va desde retos enfocados en la perspectiva, el sonido, la luz, las sombras...


② **PLATAFORMAS.** Aunque el salto es asistido tendremos que ser diestros en más de una ocasión ya que el reto radica en el timing y la dirección.


③ **EXPLORACIÓN.** El juego nos propone encontrar objetos no solo para desbloquear caminos sino para conocer a fondo la historia de Emma.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su original planteamiento y variedad de mecánicas generan una experiencia memorable.

» LO PEOR
Pese a su gran acabado artístico, los últimos compases se sienten menos trabajados.

84	**» GRÁFICOS** Estables en todo momento y con una dirección artística notable.
82	**» SONIDO** Aunque en ocasiones repetitiva, la BSO es agradable y cautivadora.
86	**» DIVERSIÓN** La variedad de puzles y mecánicas la garantizan de principio a fin.
80	**» DURACIÓN** Dentro de los estándares del género, aunque sin rejugabilidad.
NOTA 82	Una aventura que respira cariño por los cuatro costados y que cumplirá las espectativas de los amantes del género.



12

Género:
ROL
Desarrollador:
O-TWO
Editor:
SEGA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,90€


JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **ING./JAP.**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://shiningresonance.com/



El apartado artístico está tan cuidado que te olvidarás de que se trata de un título para PS3.

EL **RESPLANDOR** DEL ROL JAPONÉS

Shining Resonance Refrain

Cuatro años después, Sega se anima finalmente a traer a nuestro país un título lleno de dragones y aventuras con una estética muy "japonesa".

Puede que la saga *Shining* no sea una de las franquicias roleras más conocidas en Occidente, pero lo cierto es que la serie de Sega lleva lanzando grandes títulos desde los tiempos de los dieciséis bits. De hecho, este *Shining Resonance Refrain* es una versión mejorada de una aventura aparecida hace ya unos años en PS3.

Su épica historia gira en torno a Yuma, un misterioso joven que encierra en su interior el poder de un legendario dragón. Algo que lo convierte en protagonista de una guerra civil que enfrenta al reino de Astoria y al poderoso Imperio de Lombardia. A decir verdad, *Shining Resonance Refrain* presenta muchos elementos comunes de la mitología nórdica, incluidos dragones y guerras míticas (Ragnarok), pero siempre apostando por una estética y un estilo anime. Algo que se aprecia en sus estereotipados personajes, que bien podrían pertenecer a cualquier buen manga clásico. Es más, la propia jugabilidad del título cuenta con un marcado carácter nipón, ofreciendo un desarrollo RPG en el que no faltan los combates en tiempo real, las misiones secundarias y un buen número de personajes que, en esencia, son la clave de la aventura. Tanto a la hora de conocer y potenciar las distintas características de cada uno como al aumentar las relaciones entre ellos (lo cual también aporta distintos enfoques a las batallas). ¿Su único "pero"? El ritmo lento, lleno de diálogos en inglés y escenas de todo tipo, puede echar hacia atrás a quienes busquen acción más directa. Los aficionados a este tipo de aventuras roleras, en cambio, encontrarán en él un juego profundo y divertido.


Las batallas destacan por su dinamismo. Aunque ciertos jefes finales son difíciles de derrotar.


Algunas armas están basadas en instrumentos musicales. No faltan ni siquiera las guitarras eléctricas.

ASÍ SE DESATA LA **CÓLERA DEL DRAGÓN**


1 **LOS PROTAGONISTAS** no sólo resultan carismáticos, sino que también añaden bastante variedad y posibilidades a los enfrentamientos.


2 **LA MÚSICA** permite interpretar distintas melodías durante las batallas, lo cual aporta mejoras y ventajas a los miembros del grupo.


3 **EL NUEVO MODO REFRAIN** incluye dos personajes principales con los que no se podía jugar en el título original de PS3: Excella y Jinas.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El argumento, aunque con tópicos, está muy conseguido. La variedad de personajes.

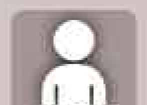
LO PEOR
El desarrollo puede hacerse algo lento en ocasiones. Y además no llega traducido.

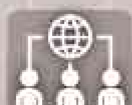
79	**GRÁFICOS** Tienen mucho encanto... pese a ser de la anterior generación.
89	**SONIDO** Las melodías son geniales. Las voces pueden oírse en japonés.
85	**DIVERSIÓN** Está lleno de posibilidades, si bien tarda un poco en arrancar.
87	**DURACIÓN** Incluye tanto el original como la versión "Refrain", llena de extras.
NOTA 85	Un carismático y profundo juego de rol japonés, con una gran banda sonora. Eso sí, llega sin localizar al castellano.





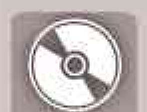
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **HEXADRIVE**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,90€**

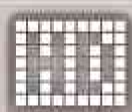

JUGADORES 1-4


JUG ONLINE 1-8

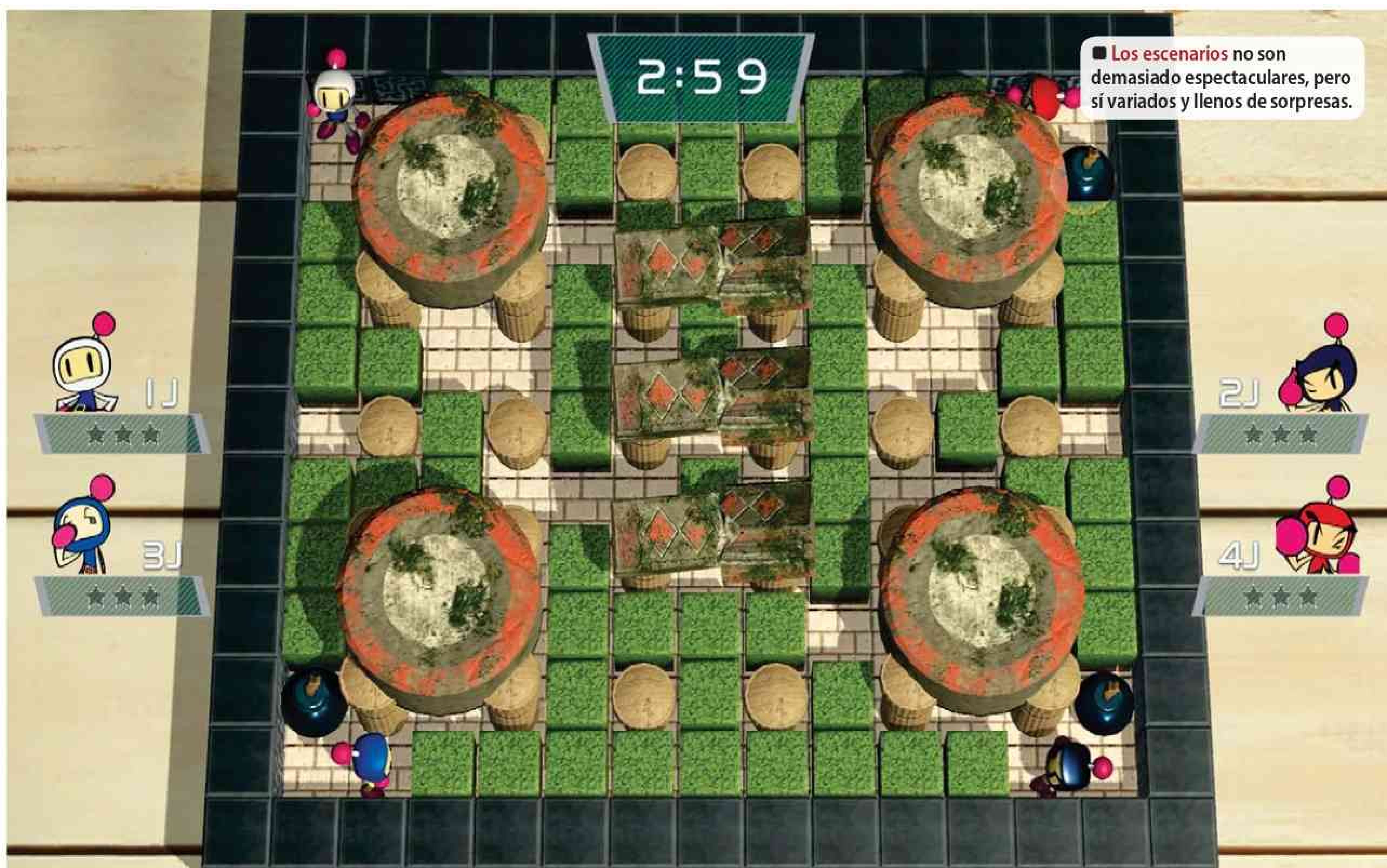

TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.konami.com/games/bomberman/r/eu/es/



Los escenarios no son demasiado espectaculares, pero sí variados y llenos de sorpresas.

UN CLÁSICO DE LO MÁS **EXPLOSIVO**

Super Bomberman R

El veterano personaje de Konami llega a PS4 con un título fiel a sus mecánicas de siempre. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?

Aunque no esté a la altura de otras sagas ni personajes del mundo de los videojuegos, lo cierto es que Bomberman es todo un superviviente del sector. Los más de 70 títulos que lleva a sus espaldas así lo atestiguan. Además, la serie siempre ha conservado una misma jugabilidad que, al igual que sucede con *Tetris*, apenas ha variado con el paso de los años. Este nuevo *Super Bomberman R* para PS4 no es ninguna excepción.

Si has jugado a algún *Bomberman*, es fácil hacerse una idea de en qué consiste esta nueva entrega. La fórmula, como decíamos, es de sobra conocida: recorrer diferentes laberintos, utilizando bombas para abrirse camino y derrotar a los enemigos, con cuidado de no toparse con ellos ni impactar con la onda de los explosivos. ¿Sencillo? Sí, pero lo suficientemente adictivo como para que lleve funcionando más de tres décadas. En cuanto a modos de juego, el título presenta un entretenido modo Historia, en el que además de acabar con los rivales también se presentan algunos objetivos secundarios, como recolectar llaves o activar interruptores. Tareas, todas ellas, que sirven para que los niveles no terminen por hacerse muy monótonos. Pero lo cierto es que, como suele suceder con esta saga, lo mejor llega cuando se disfruta en compañía. Ya sea a través de Internet o, sobre todo, gracias al multijugador local, las partidas con amigos pueden llegar a convertirse en auténticos "piques". Es verdad que, puestos a pedir, el juego podría haber presentado algunos modos y alternativas más, pero a pesar de ello no deja de resultar divertido, que al final es de lo que se trata.


Los distintos ítems sirven para potenciar la velocidad o el alcance de las bombas. Pueden ser muy útiles.


Ilustres protagonistas de otras sagas están en el juego. Como el mítico Simon Belmont de *Castlevania*.

NO SOLAMENTE SE TRATA DE PONER **BOMBAS**


① **DESBLOQUEAR** tanto escenarios como personajes ayuda a aumentar el interés en solitario. En especial viejos conocidos de Konami como Drácula.


② **HISTORIA.** Aunque parece un capítulo de "Las Súper Nenas", el argumento cumple como típica historia de buenos contra malos.


③ **LOS JEFES FINALES** están presentes al final de cada mundo, y es necesario descubrir su punto debil para poder borrarlos del mapa.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Tan adictivo y viciante como cualquier *Bomberman*. Sobre todo con amigos.

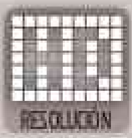
» LO PEOR
Le hubiese venido bien algunos modos más, en especial jugando en solitario.

75	**» GRÁFICOS** No son ningún prodigio, pero conservan su estilo "cartoon".
73	**» SONIDO** Melodías pegadizas y algo repetitivas acompañan las partidas.
82	**» DIVERSIÓN** Su mecánica engancha, pese a no ofrecer demasiadas novedades.
80	**» DURACIÓN** Los "extras" desbloqueables ayudan a aumentar su vida útil.
NOTA 77	Un *Bomberman* en toda regla. Diversión sencilla y poco ambiciosa con cierto regustillo a clásico de otros tiempos.







Género: **PLATAFORMAS/ PUZLES**
Desarrollador: **COLDWOOD INTERACTIVE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES **1-2**
JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **NO**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.ea.com/es-es/games/unravel/unravel-two



■ *Unravel Two* coge todo lo bueno de la primera entrega y lo multiplica con juego cooperativo.

PUZLES COOPERATIVOS PARA NO DESHACER EL OVILLO

Unravel Two

Cuando alguien te corta el rollo (de lana) lo normal es venirse abajo, pero siempre podemos encontrar un amigo con el que volver a estrechar lazos.

Cuando una desarrolladora crea un juego de cierto éxito, lo fácil es repetir la fórmula sin tomar demasiados riesgos. Sin embargo, Coldwood Interactive se ha lanzado a la piscina para ofrecernos una aventura cooperativa, exclusivamente de sofá, que se convierte en una opción genial para estas calurosas tardes de verano.

Nuestros dos protagonistas, dos Yarnys que podemos personalizar con distintos elementos cosméticos a medida que avanzamos en el juego, siempre estarán presentes durante el desarrollo. Da igual si jugamos en solitario o con un amigo, ambos personajes serán necesarios para avanzar por los escenarios. Así, podemos fusionarlos y separarlos a nuestro antojo si jugamos solos para superar los numerosos puzles a los que nos enfrentamos. La dificultad de los puzles no es extremadamente alta durante los siete capítulos de la aventura principal. Además, podemos activar una serie de pistas que nos dirán exactamente cómo solucionarlos. Eso sí, estas asistencias no están disponibles en los desafíos extra de cada nivel, que se convierten en el verdadero reto del juego. Las zonas plataformeras nos regalan momentos muy divertidos, aunque la palma se la llevan los puzles más enrevesados y originales, que funcionan a las mil maravillas gracias a un motor de físicas que siempre resulta realista y lógico. El argumento, que trata sobre la amistad, pone la guinda a una aventura que jugando en solitario ya es un título muy recomendable, pero que se convierte en un imprescindible del verano junto a un compañero de aventuras que apoltronar en nuestro sofá.



■ **Si nos quedamos atascados,** podemos activar unas pistas que nos dicen exactamente cómo superar un puzle.



■ **La dirección artística,** con un mundo en miniatura de lo más cotidiano, es uno de los puntos fuertes del juego.

» UNA AVENTURA **COOPERATIVA Y DIFERENTE**



① **PLATAFORMAS.** La aventura está salpicada de secciones de saltos y balanceos en lianas. No son nada exigentes, pero amenizan el desarrollo.



② **ENEMIGOS.** No hay violencia de ningún tipo en el desarrollo, pero sí que encontramos rivales que siguen una ruta que debemos esquivar.



③ **PUZLES.** El motor de físicas nos regala varios puzles geniales de corte cooperativo, como dejar "colgado" a nuestro colega para evitar el fuego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El juego cooperativo. El motor de físicas. El diseño de los puzles. La dirección artística.

» LO PEOR
No es tan divertido jugando solos. Es algo corto. Desafíos complicados en solitario.

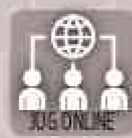
82	**» GRÁFICOS** Tienen un nivel notable y la dirección artística es realmente preciosa.
80	**» SONIDO** No destaca en demasiadas ocasiones, pero cuando lo hace es genial.
84	**» DIVERSIÓN** En solitario ya es muy adictivo, pero jugando con un amigo es bestial.
74	**» DURACIÓN** Siete niveles de historia y unos desafíos que se quedan algo cortos.
NOTA 83	Se agradece la apuesta por el juego cooperativo y algunos puzles son geniales, pero no tiene mucho ritmo y es corto.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **STREUM ON STUDIO**
Editor: **FOCUS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,95€**

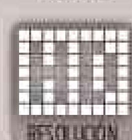

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **1-4**

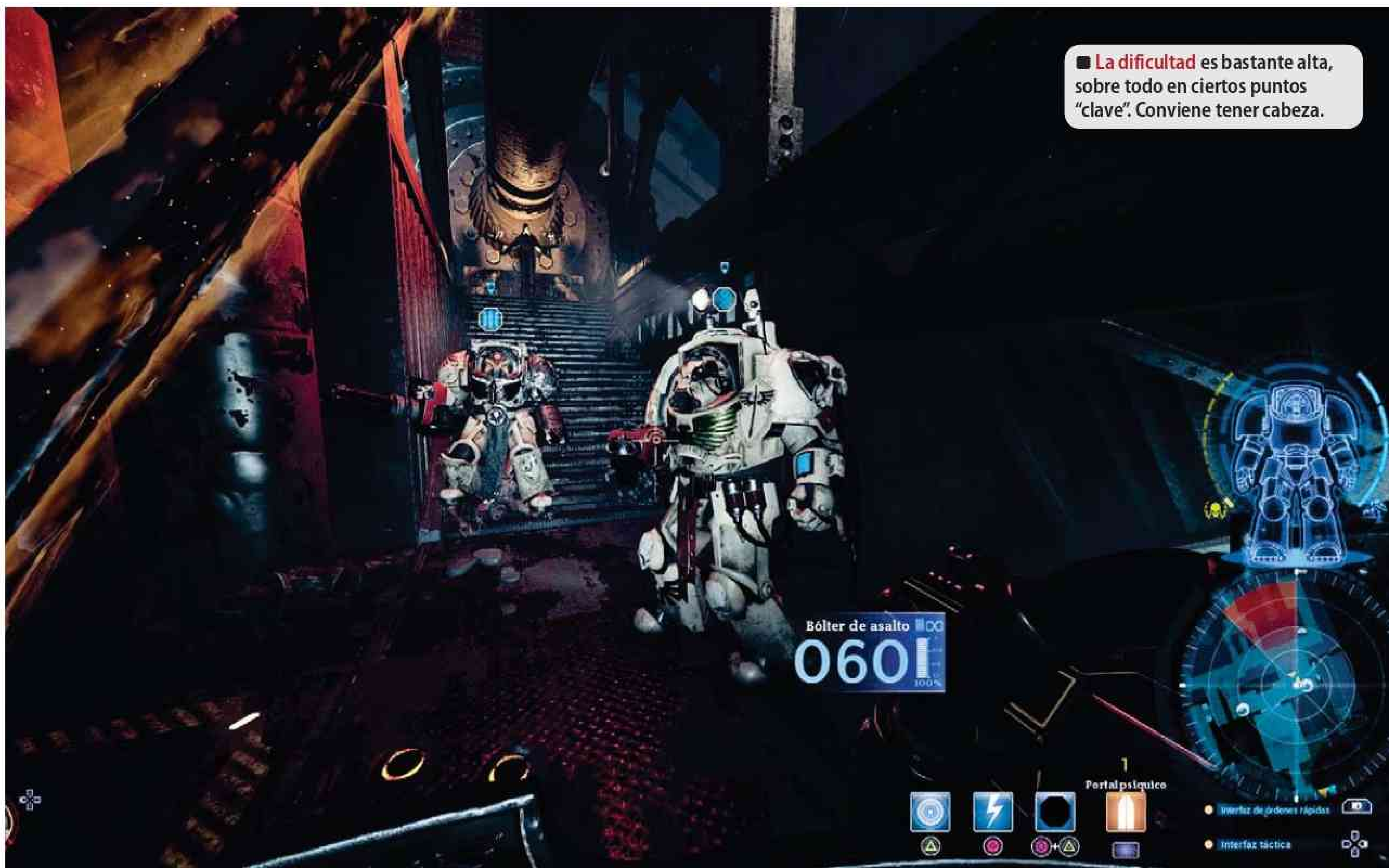

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://spacehulk-deathwing.com/



La dificultad es bastante alta, sobre todo en ciertos puntos "clave". Conviene tener cabeza.

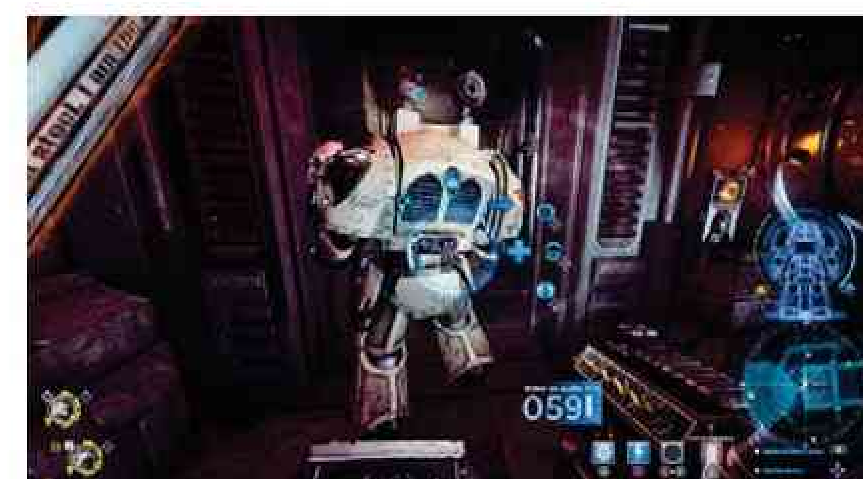
MARINES ESPACIALES DE ARMAS TOMAR

Space Hulk: Deathwing Enhanced Edition

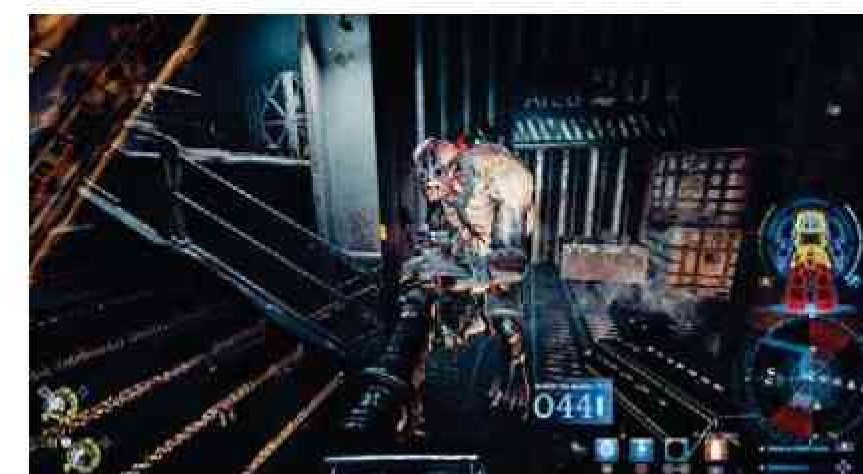
El universo del juego de mesa Warhammer 40.000 sirve de inspiración para un shooter repleto de acción, pero con un desarrollo algo plano.

Los fantásticos juegos de mesa de la casa Games Workshop han servido, desde hace años, de base para lanzamientos de todo tipo de productos. Lanzamientos entre los que, como no podría ser de otra forma, se cuentan también diferentes videojuegos. Ahora, a esta colección viene a sumarse este contundente título de acción fiel al juego de tablero del que toma nombre, y en la que no faltan los disparos ni los enemigos.

Así de primeras, *Space Hulk* tiene todo lo que se le podría pedir a un shooter de estas características: una ambientación espacial oscura (al más puro estilo *Alien* o *Doom*), infinitos pasillos repletos de todo tipo de peligros y una historia que, si bien está claramente pensada para los fans de la franquicia, sirve de excusa para viajar de un lugar a otro cumpliendo distintos objetivos. No obstante, tras unas cuantas horas de juego, el título empieza a mostrar algunas de sus evidentes carencias. Por ejemplo, un diseño de niveles demasiado plano, en el que prácticamente no existen tareas complementarias más allá de avanzar y disparar (con la excepción de encontrar alguna reliquia escondida). Por no hablar de la pobre IA de los personajes, tanto aliados (jugando de forma individual) como enemigos. Esto, sumado al monótono desarrollo, hace que solo aquellos jugadores verdaderamente fans del mundo *Warhammer* vayan a encontrar en *Space Hulk* una obra capaz de mantener su interés durante los nueve niveles que dura. El resto de aficionados a los juegos de acción en primera persona tienen en PS4 opciones más variadas y emocionantes en las que gastar su munición.



Los dos aliados pueden recibir órdenes del jugador. Sencillas, pero eficaces, como sanar o abrir puertas.



Los enemigos destacan más por su elevado número e insistencia que por la astucia de la que hacen gala.

MOTIVOS PARA HONRAR AL EMPERADOR


① **LA FIDELIDAD** con el juego original es total: historia, personajes, escenarios, enemigos... Sus seguidores sabrán apreciar el esfuerzo realizado.


② **COOPERATIVO.** Jugando con hasta tres amigos la cosa gana bastantes enteros. Sobre todo teniendo en cuenta la reducida IA.


③ **MAPA.** Resulta imprescindible para orientarse por los laberínticos y estrechos pasillos. Es como volver a los tiempos de los primeros shooters.

VALORACIÓN

LO MEJOR
La ambientación está realmente lograda y es muy fiel a la saga en la que se basa.

LO PEOR
La falta de variedad hace que el desarrollo se termine haciendo poco atractivo.

74	**GRÁFICOS** Oscuros y angustiosos, pero técnicamente van un poco justos.
79	**SONIDO** Los cuidados efectos destacan sobre la propia banda sonora.
68	**DIVERSIÓN** Se hace muy repetitivo, sobre todo jugando en solitario.
75	**DURACIÓN** Las misiones adicionales y el online alargan bastante su vida útil.
NOTA 72	Un shooter espacial un tanto irregular y demasiado pasillero, pero claramente pensado para los fans más fieles de la saga.



Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
CYANIDE
Editor:
FOCUS HOME INTERACTIVE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €

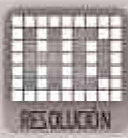

JUGADORES **1-2**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://letour-games.com/



Reconocerás cada tramo, montaña, pueblo y curva del recorrido. ¡Vive el Tour de Francia!

ES VERANO Y HACE CALOR PERO... **¿QUÉ SON 3329 KM EN BICI?**

Le Tour de France 2018

Como cada año, la cita ineludible de todo ciclista consolero ha llegado. Prepara tu maillot porque las mejoras y novedades no son pocas.

La prueba reina del ciclismo ha aterrizado en nuestras PS4. Como es habitual en la franquicia, el mimo al transmitir las sensaciones del Tour y el rigor en lo que a reglamentación y licencias se refiere es absoluto. Aún así, el aspecto gráfico todavía no está a la altura de lo que la presente generación puede ofrecer. Si bien la recreación de las etapas es encomiable, se echa en falta un mayor nivel de detalle (en texturas y modelos) y una iluminación y efectos a los que otros juegos deportivos nos tienen acostumbrados.

Pese a esto, hay que reconocer que el estudio de desarrollo ha profundizado en otros aspectos que convierten a *Le Tour de France 2018* en un título indispensable para los amantes de esta centenaria competición. Desde una evidente mejora en la IA, con la que nuestros oponentes son más agresivos y adoptan comportamientos más realistas; a un profundo sistema de estado forma que nos permite parametrizar a nuestro equipo para así controlar su rendimiento a lo largo de las 21 etapas. Además se ha incluido el nuevo modo Pro Leader en el que podremos crear a nuestro ciclista desde cero, editando su aspecto y características, y con el que podremos competir por el maillot amarillo. Todo esto aderezado con un nuevo y exigente sistema de progresión que premiará nuestras victorias con nuevos recorridos e incorporaciones a nuestro equipo, pero que a su vez castigará nuestro mal desempeño provocando que nuestros mejores integrantes nos abandonen. Aunque con detalles por refinar, la experiencia es profunda, realista y garantiza numerosas horas de diversión.



El multijugador local, tanto cooperativo como competitivo, es un indispensable de la franquicia.



Al ser el juego oficial del Tour de Francia no faltarán ninguno de tus equipos y ciclistas favoritos.

MANUAL DE SUPERVIVENCIA DEL **CICLISTA** NOVATO



1 **DOSIFÍCATE.** Controla tu energía y sprint. Es fundamental para lograr la victoria. Si la pantalla se oscurece... amigo, estás sufriendo una pájara.



2 **SÉ PACIENTE.** Sitúate en el grupo de cabeza. Observa a tus rivales y espera el mejor momento para escaparte. A camino largo, paso corto.



3 **TRABAJA EN EQUIPO.** Presta atención a tus compañeros y dales órdenes inteligentes. Sin ellos no eres nada. Vencer juntos o perder solos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El realismo y la profundidad te hacen vivir el Tour desde tu casa como nunca.

» LO PEOR
Técnicamente se percibe desfasado. La franquicia necesita un cambio de motor gráfico.

70	**» GRÁFICOS** Lejos de los estándares del género y escaso en animaciones.
70	**» SONIDO** Cumplen su función aunque sin brillo ni variedad significativa.
80	**» DIVERSIÓN** No es para todos pero los amantes del ciclismo lo disfrutarán mucho.
85	**» DURACIÓN** Variedad y cantidad. Podrás estar horas y horas pegado al sillín.
NOTA 76	Las novedades con respecto a anteriores ediciones no son pocas pero el apartado visual está lejos de lo deseable.



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



■ Operación Supercharge se desarrolla en Túnez y nuestro objetivo será destruir un puente clave para el enemigo.



■ El Camino de la Tortura es el título de la nueva misión del modo Zombis Nazis. Un camino que termina... ¡en el puerto de Málaga!



■ United Front ofrece tres nuevos mapas para el multijugador: Monte Cassino, Stalingrado, y Market Garden. Cada uno con sus peculiaridades.



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49 €

■ CAL OF DUTY: WWII

United Front

El tercer DLC de *Call of Duty: WWII* llega a PS4 de forma anticipada y nos trae un buen puñado de contenidos nuevos. Para empezar, tenemos tres nuevos mapas para el multijugador. En Market Garden nos desplazaremos hasta los Países Bajos en un escenario que propone combates a corta distancia. Justo lo contrario de lo que encontraremos en Stalingrado que, recreando la famosa batalla en esta ciudad, ofrecerá un marco propicio para los francotiradores (aunque también habrá tiroteos a corta distancia si usamos las alcantarillas). Y podremos sumergirnos en el frente italiano "visitando" el monasterio de Monte Cassino. También ofrece una nueva misión para el modo Guerra llamada Operación Supercharge, que se desarrolla en Túnez y en la que deberemos destruir un puente clave para las comunicaciones enemigas. Y para completar este DLC no podía faltar un nuevo episodio del modo Zombis Nazis, titulado El Camino de la Tortura.

VALORACIÓN. **Un DLC tan completo como los anteriores que además llega a PS4 de forma anticipada.**



PS4 | SQUARE ENIX | LUCHA | YA DISP. | 5,99 €

■ DISSIDIA: FINAL FANTASY NT

Set básico de Locke Cole

Ya podéis manejar en *Dissidia: Final Fantasy NT* a este personaje de *FFVI* que cuenta con un estilo de lucha único y que puede adquirirse por separado o dentro del Pase de Temporada. Viene con tres atuendos y tres armas distintas.

VALORACIÓN. **Un personaje mítico con 3 atuendos y 3 armas (puedes comprar otra arma y trajes alternativos).**



PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS | YA DISP | GRATIS

■ CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY

Future Tense

Future Tense es un nivel nuevo para *N.Sane Trilogy* inspirado en el nivel de demostración Waterfall del primer *Crash Bandicoot* que incluye varios puzles del nivel original en el entorno futurista de *Crash Bandicoot 3: Warped*.

VALORACIÓN. **Un nuevo nivel gratis para los poseedores de *N.Sane Trilogy* (se accede desde *Crash 3*).**



PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISP | GRATIS

■ NI NO KUNI II: EL DESPERTAR DE UN REINO

Nuevos modos de dificultad

Aparte de corregir errores y realizar mejoras de estabilidad, la nueva actualización de *Ni no Kuni II* trae objetos raros y dos niveles de dificultad extra (Difícil y Experto) que se pueden activar sin necesidad de empezar una nueva partida.

VALORACIÓN. **Esta actualización corrige una de las principales pegas de *Ni no Kuni II*: era algo "facilón".**



PS4 | KOCH MEDIA | ROL | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ KINGDOM COME: DELIVERANCE

Modo Hardcore

Ya está disponible vía actualización gratuita el modo Hardcore de este juego de rol de ambientación medieval que, según sus creadores, lo convierte en un "RPG de supervivencia". Desaparecen las barras de salud o energía, no hay guardado automático y el simple hecho de caminar por los escenarios será mucho más realista (seguir la trayectoria del sol y estudiar los mapas resultará crucial para explorar la vasta campiña de Bohemia). Además este modo Hardcore incorpora "beneficios" poco comunes, como la Claustrofobia. Habrá que escoger dos y mantenerlos durante toda la partida.

VALORACIÓN. Un modo de juego que pondrá a prueba a los verdaderos fans de este (ya de por sí) "duro" RPG de ambientación medieval.



PS4 | FRONTIER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ ELITE DANGEROUS

Beyond: Chapter Two

La segunda actualización de *Elite Dangerous: Beyond* es un poco más pequeña que la primera (aparecida hace unos meses), pero aún así está bastante cargada de contenido. Para empezar, podremos comprar dos nuevas naves (la Krait Mk II y la Alliance Challenger), así como participar en nuevas Wing Missions. Además, podremos interactuar con las estaciones espaciales, habrá nuevos campamentos listos para ser descubiertos y llegarán nuevos Tech Brokers, que permitirán desbloquear nuevas y mejoradas versiones de las armas y tecnología Guardian. Estas armas nos ayudarán a defendernos contra la creciente amenaza Thargoid. Y lo mejor de todo es que es gratis.

VALORACIÓN. Esta absorbente mezcla de géneros con ambientacion espacial sigue creciendo con una nueva actualización gratuita repleta de nuevo contenido.



PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ LIFE IS STRANGE 2

Las Increíbles Aventuras de Captain Spirit

Una de las más gratas sorpresas que nos dejó el pasado E3 fue el anuncio de *Las Increíbles Aventuras de Captain Spirit,* todo un detallazo por parte de Dontnod hacia sus fans antes del estreno de *Life is Strange 2.* Y lo mejor de todo es que es una aventurilla (porque es corta, dura un pàr de horas) gratuita,. En ella nos pondremos en la piel (o en el traje de superhéroe) de Chris, un niño que trata de evadirse de su difícil infancia (su madre falleció y su padre es alcóholico) fantaseando con temas superheroicos. No vamos a entrar en detalles de la trama para no desvelar nada, pero es un episodio que tiene su miga y las decisiones que tomemos se trasladarán a *LiS 2*

VALORACIÓN. Un excelente aperitivo antes del estreno de *Life is Strange 2* que, además, es gratuito. Un gran detalle por parte de los chicos de Dontnod.

PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ NEW GUNDAM BREAKER

Actualización 1.0

Si te gustan los mechas, estarás alucinando con *New Gundam Breaker*, un juego de acción que nos permite crear nuestro propio Gunpla con múltiples piezas para después combatir en batallas online que se desarrollarán en equipos de tres. Pues este verano este título de Bandai Namco irá actualizándose e incorporando distintos añadidos y mejoras, como un nuevo Gunpla (que ya estará disponible cuando leas esto), optimizaciones en la gestión de la cámara y en el sistema de fijado de objetivos, mejoras en la IA y ajustes en varios parámetros para mejorar la experiencia de juego general.

VALORACIÓN. Aunque sus novedades están más centradas en mejorar la experiencia de juego en general, también trae bajo la armadura algunos contenidos nuevos. Y, cómo no, es gratis.



■ Este primer parche de *New Gundam Breaker* se centra en hacer ajustes, aunque también trae contenido.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

TURTLE BEACH STEALTH 700

TIPO	HEADSET
COMPATIBLE	PS4/PS4 PRO
COMPAÑÍA	TURTLE BEACH
PRECIO	149,99 €
WEB	ES.TURTLEBEACH.COM

Altas prestaciones a un buen precio



Si buscas unos auriculares inalámbricos de calidad pero sin dejarte un pastizal, échale un vistazo a este modelo.

» **CALIDAD DE SONIDO:** Un sonido de calidad centrado en las bajas frecuencias, pero sin ahogar al resto. Destaca un efecto surround DTX 7.1 muy logrado. El efecto "super earing" encantará a la mayoría, así como el "Dinamyc chat boost" que se activa en los momentos más movidos. El micro puede regularse y tiene cancelación de sonido.

» **CONECTIVIDAD:** Inalámbrico y adaptado a PS4 y PS4 Pro, no se tarda nada en poner en funcionamiento tras unos ajustes en los menús de la consola. La Turtle Beach App permite controlar bastantes ajustes desde el móvil pero su uso ocasiona que a veces pierda la conexión con la consola. Lástima de unos botones en las cúpulas muy confusos que harán que nos confundamos más de una vez.

» **ACABADO:** Sobrios de diseño pero muy funcionales. El micro se recoge para silenciarlo pero no es flexible. Las almohadillas, de piel sintetica, tienen una zona más blanda a la altura de las sienes para que quien use gafas este mucho más cómodo. Lo peor son los materiales usados, lejos de lo visto en el pasado en los modelos más caros de TB, y que trasmiten fragilidad, aunque permiten que sean muy ligeros.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Completo, cómodo y con un sonido de enorme calidad… este headset es difícil de superar sin irse a cifras astronómicas. Su acabado puede defraudar a algunos, pero las prestaciones no. Su relación "calidad/precio" es casi imbatible.

[Y ADEMÁS]

PS4 | 29,99 € | TRUST | WWW.TRUST.COM

» GXT 233 Cooling Fan

Trust nos presenta un ventilador externo que reduce la temperatura de tu PS4 en un 10% para un rendimiento óptimo. En total consta de cuatro ventiladores de refrigeración (dos grandes y dos pequeños). Y está pensado para integrarse perfectamente con el diseño de PS4.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**



PS4 | 19,95 € | TRUST | WWW.TRUST.COM

» Cable USB 3 en 1

Si estás harto de tener que tener a mano distintos conectores, este cable te permite "unificar". Se trata de un cable USB 2.0 de 1 metro de largo y 3 en 1 con conectores micro-USB, USB-C y Lightning, para cargar y conectar tu Dual Shock 4 y otros dispositivos a un puerto USB estándar.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 | 19,95 € | SPC | WWW.SPC-UNIVERSE.COM

» Auriculares CROW

SPC ofrece unos auriculares bluetooh con una buena relación calidad-precio. Sin cables, ligeros, plegables y con micro incorporado, podremos tenerlos siempre a mano. Su batería dura 10 horas.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**



CONTROL PAD **HORI ONYX**

TIPO	**CONTROL PAD**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**HORI**
PRECIO	**229,95 €**
WEB	**WWW.GAME.ES**

Un mando para los que vienen de la "competencia"

Si estás acostumbrado a los mandos de las consolas de Microsoft o, simplemente, quieres un segundo mando algo más económico, aquí tienes una buena solución.

ERGONOMÍA: En volumen es algo más grande que el Dual Shock 4, pero resulta mucho más ligero y se agarra muy cómodamente. Los sticks están colocados de manera asimétrica (como en Xbox) y esa es una gran diferencia que a algunos gustará y a otros no. Es completamente inalámbrico y los sticks cóncavos se agarran bien a nuestros pulgares.

CONTROLES: Los gatillos inferiores no poseen suficiente recorrido como para regular bien la presión que ejercemos sobre ellos. Los sticks, al abandonar su posición vertical, hacen un "click" algo molesto pero al que te acostumbras rápidamente. La cruceta es buena compañera en los juegos de lucha, por precisión y respuesta. Los botones frontales, por su parte cumplen bien su cometido.

EXTRAS: Inexplicablemente no posee conector para los cascos, por lo que si quieres utilizar auriculares te obligará a usar unos bluetooth. También se ha quedado por el camino el cable de carga (aunque podrás usar el que viene con la consola), el altavoz y la barra de luz. Sacrificios en pos de un precio más bajo. Un apartado que ha quedado muy mermado con respecto a lo que ofrece la competencia.



» VALORACIÓN: **BUENO**

Los sacrificios que exige su precio no serán justificables para muchos jugadores, pero puede convertirse en una buena opción como segundo mando o de reserva.

TARJETA DE SONIDO EXTERNA **SOUND BLASTERX G5**

TIPO	**TARJETA DE SONIDO**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**CREATIVE**
PRECIO	**129,99 €**
WEB	**ES.CREATIVE.COM**

Amplifica tus posibilidades y la calidad de sonido

La tarjeta externa de sonido de Creative gana compatibilidad con PS4 para traer la mejor calidad de sonido y posicionamiento 7.1 a tus cascos estéreos.

FUNCIONALIDADES: Cualquier auricular estéreo conectado a este gadget ofrecerá de inmediato emulación de sonido envolvente 7.1 de una calidad más aceptable. Con el modo "Scout" activado se amplifican los sonido más leves y potencia el efecto multicanal, muy útil en shooters. El sonido en general mejora notablemente y las distintas frecuencias ganan especio entre ellas, las graves sobre todo en el modo SBX. Si lo conectáis a un ordenador y usáis el software SB Acoustic Engine podréis configurar decenas de parámetros y guardar hasta tres perfiles diferentes de acceso inmediato en PS4.

CONECTIVIDAD: La conexión con PS4 es "plug & play", mediante el cable USB-mini USB incluido. Cuenta con una entrada y una salida óptica, un puerto USB para un teclado o ratón, un jack de 3,5 mm para los cascos y otra entrada para un micrófono independiente. Un interruptor permite elegir el nivel de impedancia de los cascos que usamos, de manera que incluso los más difíciles de "mover" se comportan de manera optima. Su compacto tamaño y construcción permite llevarla a todas partes.



» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

Por un precio razonable conseguirás que tus cascos estéreo cobren vida en PS4 o cualquier otro dispositivo. Si dispones de un ordenador y te gusta trastear gana aún más atractivo.

CONFORMANDO LA PARRILLA DE LA **VELOCIDAD EN PS4**

VELOCIDAD ARCADE

El catálogo de PS4 está plagado de grandes juegos de velocidad de corte arcade. Tenemos títulos para todos los gustos y sagas de renombre en la industria, pero sólo uno puede llegar primero a meta.



ANALIZAMOS:

- BURNOUT PARADISE REMASTERED
- GRAVEL
- HORIZON CHASE TURBO
- NEED FOR SPEED PAYBACK
- ONRUSH
- THE CREW 2
- TRACKMANIA TURBO
- WIPEOUT OMEGA COLLECTION


Los *takedowns* son la auténtica salsa de *Burnout.* ¡A chocar se ha dicho!





COCHES DE CHOQUE **SANDBOX,** REMASTERIZADOS

Burnout Paradise Remastered



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CRITERION**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Uno de los juegos de velocidad más influyentes de los últimos años ha regresado a PS4 con un remaster que lo pasa por boxes para mejorar su aspecto gráfico.

ESTILO DE JUEGO. La apuesta de *Burnout Paradise* no parece tan innovadora hoy en día, pero la inmensa mayoría de los juegos de conducción en mundo abierto han copiado sus reglajes jugables. La verdadera gracia está en los míticos *takedowns* de la saga, que consisten en hacer que nuestros rivales se choquen contra distintos elementos del entorno.

OPCIONES. Los más de 130 vehículos disponibles (entre motos y coches) no son de marcas reales, pero su diseño en muy similar y, a la postre, lo que importa es su variedad. Además, sólo dispone de un circuito, un gigantesco mapeado en el que podemos explorar y competir con total libertad. Una pasada.

GRÁFICOS. Como buena remasterización, las texturas y los modelos de coches y escenarios son los mismos que en el original, salvo que se ha aumentado su resolución para lucir a 1080p en PS4 y 4K en la versión Pro. Un lavado de cara simplemente aceptable.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Burnout Paradise ya era un juego sobresaliente en su día y sorprende que, pasados tantos años, siga siendo un juegazo.






Las carreras off-road conforman el corazón jugable de *Gravel.*





METIDOS DE LLENO EN EL BARRO **TODOTERRENO**

Gravel



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **64,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Este arcade, centrado en las carreras off-road nos invita a competir con las ruedas cubiertas de barro, pero ciertos defectos jugables lo alejan del podio.

ESTILO DE JUEGO. *Gravel* está cargado de derrape, velocidades de vértigo y mucho barro. El control es bastante permisivo con los errores, aunque también tenemos rebobinado ilimitado para los más "mancos". El sistema de daños, tanto de carrocería como internos, le da tensión a unas carreras repletas de choques. La progresión, mediante niveles y bonificaciones por realizar derrapes, saltos,... engancha bastante. Sus puntos más flacos los encontramos en un control a veces impreciso y el unas físicas poco predecibles y realistas.

OPCIONES. Más de 70 vehículos reales y bien modelados, con clásicos del mundo del rally. Circuitos para todos los gustos, algunos de ellos reales (del campeonato de rallycross). También disponemos de varias superficies, como tierra, asfalto, arena o barro.

GRÁFICOS. El motor Unreal 4 siempre ofrece grandes resultados, con una gran iluminación y climatología, pero también hay popping y fallos varios.

VALORACIÓN: BUENA
La propuesta es realmente atractiva y tiene puntos fuertes, pero la campaña es muy insulsa y el juego en sí poco ambicioso.











EL **SALÓN RECREATIVO ARCADE** DE LOS 80, EN CASA

Horizon Chase Turbo



3

Formato:
PS4
Desarrollador:
AQUIRIS GAMES
Editor:
AQUIRIS GAMES
Precio:
19,99 €



Si lo que quieres es viajar en el tiempo a esos salones recreativos plagados de arcades de velocidad de los 80 y los 90, *Horizon Chase Turbo* es tu juego.

ESTILO DE JUEGO. Siguiendo la línea de clásicos como *Out Run* o *Lotus Turbo Challenge*, lo que tenemos es un arcade de la vieja escuela, que se olvida de las físicas realistas para centrarse en la diversión. Como su nombre indica, hay que perseguir el horizonte y, de paso, llegar los primeros a meta.

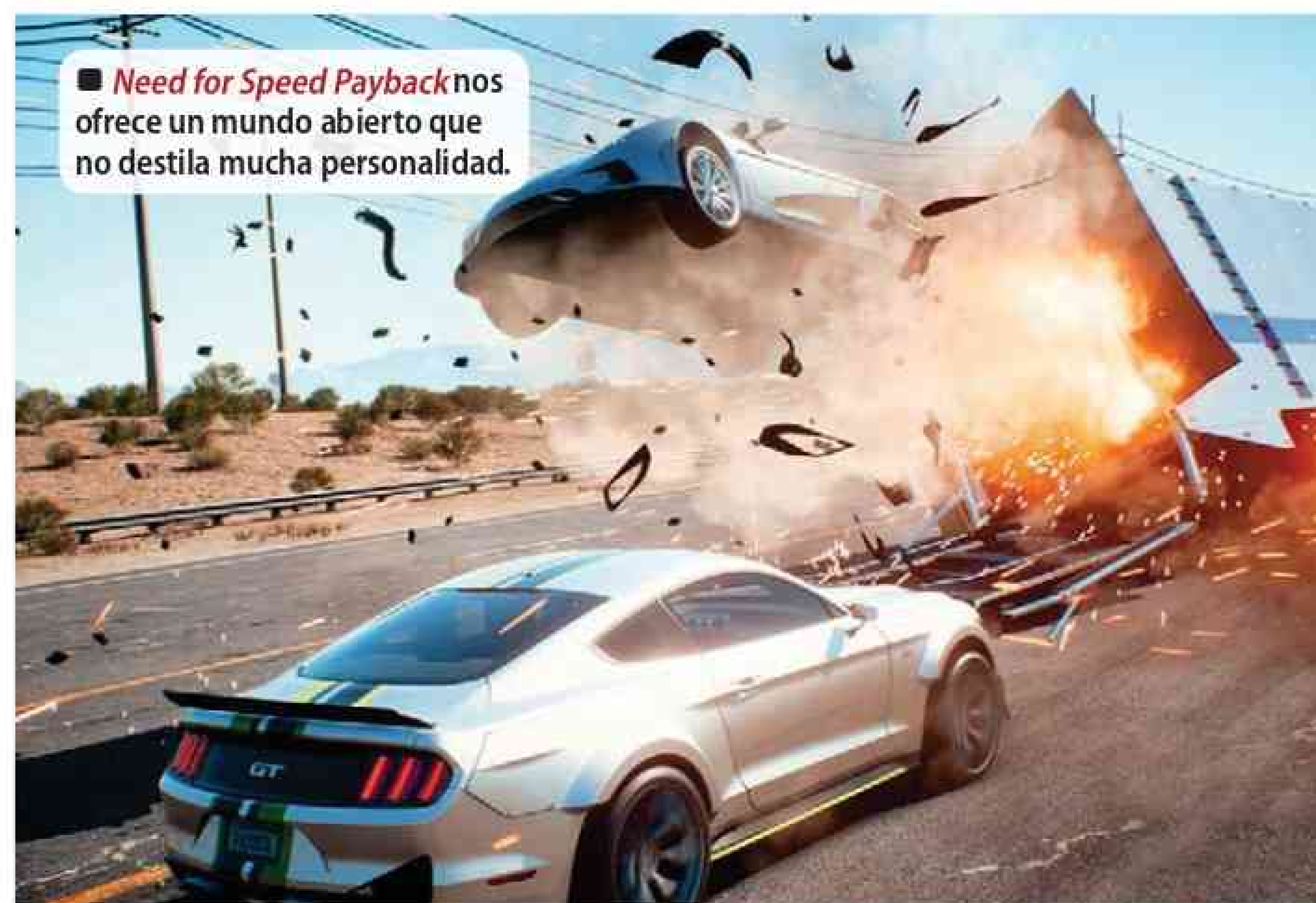
OPCIONES. Los números de este arcade no son muy sorprendentes en cuanto a garaje, con 31 coches que imitan modelos reales, pero sí que lo son en cuanto a circuitos, con más de 100 trazados que nos invitan a visitar 12 países. Jugando en el típico modo Trayectoria podemos conseguir monedas y puntos para desbloquear dos modos más: Torneo y Resistencia. Una de sus grandes bazas es la posibilidad de jugar con otros tres amigos a pantalla partida. Piques de sofá al canto.

GRÁFICOS. Poco podemos decir de los gráficos, salvo que son muy simples, al estilo de aquellos juegos clásicos, pero efectivos, coloridos y que cumplen.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

La apuesta jugable de *Horizon Chase Turbo* es muy sencilla, pero funciona de maravilla gracias a su multijugador de sofá.









LA **VENGANZA** AQUÍ NOS LLEGÓ EN CALIENTE

Need For Speed Payback



12

Formato:
PS4
Desarrollador:
GHOST GAMES
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Precio:
34,95 €



La saga se tomó un año sabático para volver con más fuerza que nunca, pero en realidad volvió con los mismos errores del pasado y nada nuevo que ofrecer.

ESTILO DE JUEGO. La base jugable son carreras de todo tipo en un mundo abierto ambientado en el estado de Nevada. De hecho, copia bastante a *Burnout Paradise*, con *takedowns*, exploración en la que romper vallas de publicidad, etc... Lo mejor son las misiones guionizadas, que tienen objetivos únicos como robar un camión controlando varios personajes y coches. El problema es que son realmente escasas.

OPCIONES. Las posibilidades de tuneo son bastante amplias, permitiendo una gran personalización de nuestros vehículos. A día de hoy cuenta con 94 coches de marcas tan conocidas como Porsche, Ford o Audi, entre muchas otras. En cuanto a circuitos, al ser un mundo abierto, sólo disponemos de un único y gigantesco circuito, repleto de trazados de todo tipo.

GRÁFICOS. El acabado técnico es bastante notable, aunque no sorprende y tiene algo de popping. La banda sonora y el doblaje rayan a un gran nivel.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Esta nueva entrega ofrece de todo, pero nada nuevo. Elementos como las cajas de botín y la progresión arruinan la experiencia.




Onrush enfrenta a equipos de 6vs6 en carreras en las que lo que cuenta es chocarse.





LLEGAR EN **PRIMERA POSICIÓN** ES DE COBARDES

Onrush



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **44,95 €**



Jugadores 1 · Jug. online 2-12 · Textos Castellano · Voces Castellano

Los creadores de *Motorstorm* y *DriveClub* vuelven a la carga con un juego de carreras en el que lo importante es chocar contra nuestros rivales para salir victoriosos.

» **ESTILO DE JUEGO.** Aquí no hay línea de meta ni importa ir los primeros. Dependiendo del modo de juego, debemos cumplir un objetivo, como capturar zonas, pasar por puertas, etc... El denominador común, eso sí, es dejar fuera de carrera a nuestros rivales a base de choques. Tiene un modo campaña bastante largo, pero la salsa son las carreras online de 6vs6.

» **OPCIONES.** El modo historia tiene más de 100 carreras. El garaje está compuesto por 8 vehículos. Parece escaso, sí, pero cada uno cuenta con habilidades completamente diferentes, al estilo rolero. Además, contamos con una gran cantidad de variaciones estéticas que cambian por completo su aspecto. El verdadero fallo es que sólo cuenta con 4 modos de juego.

» **GRÁFICOS.** Tanto el diseño de los vehículos como el de los escenarios es cumplidor sin más, aunque se agradecen la tasa de frames de 60fps y unos tiempos de carga muy cortos que le otorgan un ritmo frenético.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Uno de los arcades de velocidad más originales y diferentes de los últimos tiempos. Con más modos de juego sería el rey.



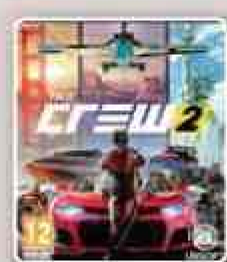

Si siempre has querido conducir lanchas, coches motos, aviones o todo a la vez, *The Crew 2* es lo tuyo.





COMPITIENDO POR **TIERRA, MAR Y AIRE**

The Crew 2



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **IVORY TOWER**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **64,95 €**



Jugadores 1 · Jug. online 2-8 · Textos Castellano · Voces Castellano

La nueva entrega de la saga sube la apuesta y nos invita a conducir vehículos terrestres, marítimos y aéreos junto a nuestra peña de cuatro jugadores.

» **ESTILO DE JUEGO.** Conducir todo tipo de vehículos en un gigantesco mapeado que representa las localizaciones más emblemáticas de EE.UU. es la interesante propuesta de esta secuela. Así, pilotamos aviones, lanchas, coches de todo tipo y motos, a veces incluso durante la misma carrera. A nivel jugable es 100% arcade, pero el control no es todo lo bueno que nos gustaría en algunos de los vehículos.

» **OPCIONES.** *The Crew 2* nos ofrece un garaje gigantesco con más de 260 vehículos de todo tipo. La mayoría de ellos son, obviamente coches y motos. Circuito, como siempre decimos con esto de los mundos abiertos sólo hay uno, pero es enorme e incluye decenas de trazados, además de los que creamos campo a través. Además, hay carreras de drift, drag, freestyle,...

» **GRÁFICOS.** Las texturas no son muy allá, pero el mapa es gigantesco y los tiempos de carga son cortísimos, lo que da una fluidez envidiable al conjunto.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Pocos juegos de carreras hay más variados y ambiciosos que esta nueva entrega, pero el control y las físicas son mejorables.





■ *Trackmania Turbo* hace gala de un gran control y un editor de circuitos de lo más completo.





EL SUELO ES PARA NOVATOS, YO SOY DE **LOOPINGS**

Trackmania Turbo



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NADEO**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **19,95 €**



Jugadores 1-4 · Jug. online 1 · Textos CASTELLANO · Voces INGLÉS

A simple vista parece un juego sencillo y con un aspecto demasiado colorido. Es todo una fachada, Trackmania es exigente y rematadamente loco.

ESTILO DE JUEGO. La conducción es completamente arcade, pero eso no significa que no tenga una dificultad bastante exigente. Dominar las cuatro modalidades que ofrece, con coches de estilo Nascar, buggies, todoterreno y fórmula 1, no es tarea sencilla, pero sí muy divertida y adictiva. Los circuitos tienen de todo, curvas, saltos imposibles y los míticos loopings.

OPCIONES. El modo campaña cuenta con más de 200 pruebas divididas entre las cuatro modalidades La clave, sin embargo, está en el mítico editor de circuitos que nos ofrece una cantidad literalmente ilimitada de trazados online. El multijugador para 4 jugadores a pantalla partida también es uno de los puntos fuertes. En el online, sin embargo, competimos por tiempos.

GRÁFICOS. La dirección artística nos recuerda a los grandes clásicos de los 90, con mucho colorido y un acabado bastante sólido. Las 60 imágenes por segundo, además, hacen que la experiencia sea muy fluida.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Este arcade de conducción no sólo tiene un gran control y resulta divertido, sino que el editor hace que sea casi infinito.




■ *Omega Collection* reúne tres grandes juegos de la saga con gráficos renovados.





CUANDO EL USO DE **RUEDAS** ESTÁ SOBREVALORADO

WipeOut Omega Collection



7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SONY**
Editor: **SONY**
Precio: **29,95 €**



Jugadores 1-2 · Jug. online 2-8 · Textos CASTELLANO · Voces INGLÉS

Si nunca has tenido una consola PlayStation o no jugaste a ningún *WipEout* en su día, ya estás tardando en disfrutar de la mejor saga de conducción arcade.

ESTILO DE JUEGO. Las carreras antigravedad de *WipEout* son absolutamente frenéticas. La velocidad es de vértigo, el control es exigente, pero absolutamente exquisito, y el arsenal del que disponen nuestras naves resulta clave para ganar puestos en la parrilla. Conseguir pasar por los turbos y recoger armas del suelo también es básico para llegar primeros a la meta.

OPCIONES. Esta colección incluye *WipEout HD*, las dos entregas de PSP (*Pure* y *Pulse*) y *WipEout 2048*, lo que supone un total de 26 pistas y 46 modelos de naves. Entre los 9 modos encontramos carreras con armas y sin ellas, contrarrelojes, zona (en la que la velocidad va subiendo poco a poco de forma automática), en eliminador tenemos que dañar a los rivales y en detonador debemos destruir las minas del circuito.

GRÁFICOS. La resolución a 1080p en PS4 (4K nativos y reescalados con motion blur en la versión Pro), todos a 60fps, le dan un acabado técnico notable.

VALORACIÓN: EXCELENTE
El control es casi perfecto, la dificultad endiablada y encima tenemos armas. No se puede pedir más a un arcade de velocidad.



CONCLUSIONES

El catálogo de PS4 ya cuenta con un buen número de arcades de conducción. Ya sabéis, esos títulos de velocidad en los que pisar el freno es de cobardes. Hay de todo, desde viejas sagas remasterizadas hasta nuevas IPs, pero ¿quién merece la pole?



Juzgar los arcades de conducción no es una tarea tan sencilla como podría parecer. Mientras que todos los simuladores comparten unas metas similares, como lograr el mayor realismo posible, ofrecer circuitos y coches reales o satisfacer a los fans de la mecánica con decenas de opciones de reglaje, en los arcades la cosa no es tan sencilla. Cada juego va a su aire y, por eso mismo, cada jugador puede tener sus preferencias y colocar en el podio juegos muy diferentes a los que nosotros hemos escogido. Dicho esto, y como siempre, nosotros hemos intentado tener en cuenta decenas de factores para conformar nuestra lista que esperamos que os sea de utilidad.

La pole position es para ***WipEout Omega Collection.*** La curva de aprendizaje no es para todo el mundo y conseguir el oro en todas las pruebas puede ser desesperante, pero el control es tan exquisito y las batallas entre naves tan emocionantes que lo hemos colocado en lo alto del podio. Tampoco nos olvidamos de su espectacular banda sonora o de la impresionante dirección artística, que sigue resultando moderna 20 años después de su creación. El segundo puesto es para *Trackmania Turbo*, un título que puede echar para atrás a algunos usuarios por su aspecto colorido y casi infantil, pero que esconde un control genial y un editor de circuitos que nos puede mantener enganchados hasta el infinito. Cierra el podio otra remasterización de un clásico: *Burnout Paradise Remastered*, que nos ofrece un arcade de conducción en mundo abierto que, básicamente, ha sido el espejo en el que se han mirado el resto de desarrolladoras que han intentado crear propuestas similares. Es difícil resistirse a su emocionante estilo de juego, repleto de choques y accidentes.

El cuarto puesto de la parrilla lo ocupa *Onrush,* la nueva propuesta de los creadores de *DriveClub*. Su jugabilidad deja de lado el concepto de llegar primeros a la meta y apuesta por modos de juego muy originales sacados de los shooters online. La quinta plaza es para *The Crew 2*, en lo que es un empate técnico con *Onrush*. El control es mejorable, pero ofrece disciplinas de todo tipo y un gigantesco mundo abierto. En sexto lugar encontramos *Horizon Chase Turbo*, que recupera lo mejor de los arcades de los 80 y los 90 con un lavado de cara que le sienta de lujo. Le sigue de cerca *Need for Speed Payback*, un juego notable que está lastrado por su sistema de progresión y su falta de innovación. Cierra la tabla *Gravel*, un título centrado en la conducción off-road que no brilla tanto por culpa de su control.

	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					COMPONENTES DE JUEGO																	
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Rebobinado	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Número de coches	Número de circuitos	Colisiones	IA	Daños	Modelado de los coches	Físicas	Número de coches en pista	Cámaras	Progresión	Opciones de tuneo	Ciclo día-noche	Climatología	Repeticiones	Ambiente de carrera	Control	VALORACIÓN	TOTAL
Burnout Paradise Remastered	1	8	No	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	1	E	MB	MB	MB	E	MB	B	E	B	E	MB	MB	MB	E	E	E
Gravel	1	8	Sí	Sí	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	18	B	B	E	MB	B	MB	MB	R	R	No	MB	MB	B	R	B	B
Horizon Chase Turbo	4	No	No	No	MB	B	E	No	MB	MB	MB	108	B	R	B	B	B	E	B	E	R	No	MB	MB	MB	E	MB	MB
Need for Speed Payback	1	8	No	Sí	MB	MB	E	E	MB	E	E	1	E	B	MB	MB	E	MB	MB	M	E	E	MB	MB	B	B	MB	MB
Onrush	1	12	No	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	MB	R		E	MB	E	MB	E	MB	MB	R	No	No	MB	MB	B	E	MB	MB
The Crew 2	1	8	No	Sí	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	1	B	B	B	MB	B	MB	MB	MB	E	E	E	E	MB	B	MB	MB
TrackMania Turbo	4	1	No	No	MB	MB	MB	No	MB	MB	B	Editor	E	MB	MB	MB	E	B	MB	MB	MB	No	MB	MB	E	MB	E	E
Wipeout Omega Collection	2	8	No	No	E	MB	E	No	E	E	MB	26	E	MB	E	MB	E	MB	MB	E	No	No	B	MB	E	E	E	E

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¿Grecia es más que Egipto?

Hola Playmanía. Me tiene un poco "mosca" el nuevo *Assassin's Creed*. ¿Será tan grande como *Origins*? Y si es así, ¿cómo es posible que lo hayan hecho tan rápido? Muchas gracias.

@Fede Sanchidrián

Assassin's Creed Odyssey será el *AC* más grande con diferencia. Se calcula que su escenario constará de la friolera de 130 kilómetros cuadrados, mientras que *Origins* tenía "sólo" 80 kilómetros cuadrados (como curiosidad, te diremos el primer *Assassin's Creed* de PS3, que en su día nos pareció enorme, tan sólo tenía 0,13 kilómetros cuadrados). En cuanto al tiempo de desarrollo, sus creadores, los chicos de Ubisoft Quebec, han confirmado que llevan trabajando en el juego durante tres años. Un desarrollo en paralelo al de *AC Origins*, que además ha contado con el apoyo de otros estudios de la compañía gala. De ahí la "rapidez".

Más entregas de *God of War*

Hola Playmanía. Ya he terminado *God of War* y me ha encantado. Supongo que harán más secuelas, ¿no? ¿Quizás en otras ambientaciones o mitologías? ¡Decidme que sí! Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

@David Izquierdo

Pues al poco de lanzar *God of War*, su director Cory Barlog afirmó en una entrevista que tenía en mente 5 entregas más (todas, eso sí, ambientadas en la mitología nórdica). Más tarde matizó en twitter que cinco juegos más así "acabarían con él" y que tendría que encontrar la forma de "hacerlos más rápido" (recordemos que este *GoW* ha tenido cinco años de desarrollo). Bien es cierto que, como ha reconocido el propio Barlog, una de las mayores dificultades que han tenido con el primero es lograr ajustar el motor gráfico para conseguir este espectacular resultado y que todo ese bagaje se usaría en los siguientes, con lo que el tiempo de desarollo se reduciría y no serían cinco años. También puede pasar que Cory Barlog no esté al frente de todas estas secuelas (los anteriores *God of War* han tenido distintos directores). Pero tranquilo, que volveremos a ver la barba de Kratos.



La versión de PS4 de *Super Bomberman R* trae todo lo de Switch y algún extra exclusivo.

Bomberman "más super"

¡Hola buenas! Quería saber si la versión de PS4 de *Super Bomberman R* tiene alguna novedad con respecto al de Switch? Gracias

@Benito Encinas

Pues sí. La versión de PS4 de *Super Bomberman R* incluye todo lo que traía el original que salió en la híbrida de Nintendo el año pasado además de todos los contenidos que fueron añadiendo posteriormente (como el modo "por equipos" Grand Prix o personajes invitados de otras sagas de Konami como Simon Belmont de *Castlevania* o Pyramid Head de *Silent Hill*. Y como extra exclusivo tenemos a Ratchet.

Trofeo (des) bloqueado

Buenos días. Es mi primera vez en dirigirme a ustedes, pero compro la revista cada mes. Somos muchísimos jugadores de *Star Wars Battlefront II* que hemos llegado al rango 50 y este trofeo está bloqueado hace meses. Y solo me queda ése para tener el Platino. ¿Qué podemos hacer?

@Pedro Higueras

Hemos reportado el problema a EA (nosotros y muchos de vosotros) y en el momento de escribir estas líneas, ya está solucionado el error y el trofeo salta sin problemas. Eso sí, han tardado más de la cuenta en solucionar el problema...

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Por qué no se presentó el juego de Los Vengadores en el E3?

Salud Playmaníacos. Yo quería preguntaros si se sabe algo del juego de Los Vengadores. Mi decepción fue mayúscula al ver que no se enseñó nada en el pasado E3. ¿A qué están esperando? Saludos de un indignado fan de Marvel.

@Rodrigo Puertas

Tu decepción y la nuestra. Cuando Square Enix anunció que tendría conferencia propia en el E3, todos pensamos que era para anunciarlo... pero no. Fue la conferencia más insulsa con diferencia de todo el E3 y nuestras esperanzas terminaron de esfumarse al ver que Los Vengadores no asomaban el martillo tampòco en la conferencia de Sony, confirmando así una de las ausencias más sonadas de la feria angelina (junto al también superheroico nuevo proyecto de Rocksteady, del que tampoco se dijo nada). ¿A qué están esperando? Pues no sería raro que intentaran hacerlo coincidir con la cuarta película de Los Vengadores, cuyo estreno está previsto para abril de 2019. Quizá veamos algo en próximas ferias como GamesCom o Paris Games Week, pero nos extrañaría...



El juego de Los Vengadores de Crystal Dynamics sigue sin "dar la cara". Ojalá esté listo a tiempo para el estreno de la cuarta peli en abril.



This Land is my Land será un juego de acción y sigilo en el que los indios son los protagonistas. No sabemos si llegará a PS4.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá demo de *Spider-man*?

@Raúl González

No. Precisamente Bryan Intihar, director creativo de *Spider-Man*, lo confirmó vía twttier hace unas semanas.

¿Arreglarán los bugs de *Conan Exiles*?

@Wilson Flores

Funcom está trabajando en un parche que introducirá más de 500 correcciones y mejoras. Estará listo en PC para primeros de agosto y la idea es incorporarlo también en las versiones de consola.

¿Cuándo saldrá *The Elder Scrolls VI*?

@Pedro Sanz

Pues le queda muchísimo. Tras su "escueto" anuncio del E3, Todd Howard afirmó que llegará... después de *Starfield*, que saldrá en la siguiente generación de consolas (aunque parece que también en PS4). Según el productor ejecutivo de Bethesda "sólo querían confirmar que está en desarrollo".

¿Los juegos de baile de *Persona* salen traducidos?

@Pablo Martín

Sí. Tanto *Persona 3: Dancing in Moonlight* como *Persona 5: Dancing in Starlight* llegarán a PS4 y PS Vita a comienzos de 2019 con textos en castellano y voces en inglés o japonés. Y en PS4 también llegará en edición física (en PS Vita no, claro).

El Oeste, desde el "otro lado"

Hola. Buscando información sobre *Red Dead Redemption 2* me he topado con otro juego del Oeste pero protagonizado por indios. ¿Sabéis algo de él?

@Martín Castro

Suponemos que te refieres a *This Land is My Land*. Efectivamente, será un juego de acción y sigilo en el que nos enfrentaremos al "hombre blanco invasor", en una aventura de desarrollo abierto (sus creadores sostienen que habrá muchas formas de abordar las misiones) y con un toque procedimental (el escenario siempre será el mismo pero en cada partida cambiarán las localizaciones de los emplazamientos, etc.). Eso sí, aún no tiene confirmadas ni las plataformas en las que saldrá...

Call of Duty en la "next gen"

Buenas. He leído que el nuevo *Call of Duty* saldrá ya para PS5 y me estoy poniendo nervioso? ¿Es esto posible? Gracias

@Fernando Arranz

Es cierto que en una oferta de empleo de Infinity Ward para su próximo *Call of Duty* (que no es este próximo *Black Ops 4* sino el que está previsto para 2019) se menciona que el juego aparecería "en múltiples sistemas de nueva generación". Una expresión bastante genérica que desde luego no confirma que PS5 vaya a salir en 2019 pero sí que puede no tardar mucho más... Nuestra apuesta, como hemos dicho otras veces, es 2020. Y desde luego sería muy lógico que, como ocurrió en el pasado "cambio generacional", haya juegos que salgan para PS4 y PS5 (*Cyberpunk 2077* podría ser otro de estos juegos "puente" que aparezcan en las dos generaciones). Pero aún es pronto para estas cábalas. Lo que si podemos decirte es que a PS4 le quedan, como mínimo, dos años de auténtico infarto. Y por cierto, esta oferta de trabajo de Infinity Ward lo que sí parece confirmar que es esta entrega de 2019 sí tendrá Campaña, a diferencia de *Black Ops 4* que no la tendrá. Algo es algo, ¿no?



El futuro de la serie *Killzone*

Saludos Playmanía. Recientemente he terminado *Horizon: Zero Dawn* y, aunque me ha gustado mucho, quería saber si está entre los planes de Guerrilla volver a deleitarnos con un *Killzone*. Sería un puntazo ver este shooter exprimiendo toda la potencia de PS4 o incluso en PlayStation VR. Gracias

@Rubén Letrado

Pues no hace mucho que Angie Smets, productora ejecutiva de Guerrilla, habló sobre este tema. Aunque desde el estudio afirmaron hace algunos meses que "es una franquicia y universo que amamos con mucha pasión", Smets reconoció que ahora mismo no están centrados en esta saga. Dado el éxito que han tenido con *Horizon*, lo normal es que continuaran esta saga antes que hacer un *Killzone*.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué juegos te han sorprendido más de la pasada edición del E3?



Resident Evil 2



Miguel Angel Martin Arce

"La saga *Resident Evil* lleva ya muchos años dando bandazos y con este juego va a volver a las raíces de lo que es un *Resident* clásico con la esencia y gráficos de los juegos de ahora".

The Last of Us Part II



Ricardo Tijerino

" En mi caso particular es *The Last of Us Part II*. ¿Por qué? Pues porque el primero marcó la diferencia en PS3 y esta secuela tiene este mismo desafío en PS4. ¡Qué bellos son los videojuegos!"

Assassin's Creed Odyssey



Adrián Casanova

"Después de pasar por Egipto con *Assassin's Creed Origins*, espero con muchas ganas *AC Odyssey*. A ver si Ubisoft nos sorprende con el gran mundo y el rico universo de la mitología griega, como me ha cautivado con el mundo de los faraones, las pirámides y Cleopatra.".

Kingdom Hearts III



Jose Manuel Liste Martinez

"Pues despues de todos los años que nos han hecho esperar, mi juego más deseado de este E3 es, sin duda alguna, *Kingdom Hearts III*. Tengo muchas ganas ver como acaba esa fantastica historia de una vez por todas".

Pues... muchos



Salvador Olmedo

"*Assassin's Creed Odyssey* tiene muy buena pinta. He jugado a todos y no sólo me gustan por la jugabilidad. Siempre aprendes algo de historia. *Resident Evil 2* me encantó en su día y espero que con los nuevos gráficos sea bestial. Y también *Red Dead Redemption 2* (como *GTA* pero en el Oeste), *Spider-man*... Vienen muchos juegos muy buenos".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué videojuegos estás disfrutando este verano?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

CONSEJOS Y TRUCOS PARA PERSONALIZAR TU PS4 **A TU GUSTO**

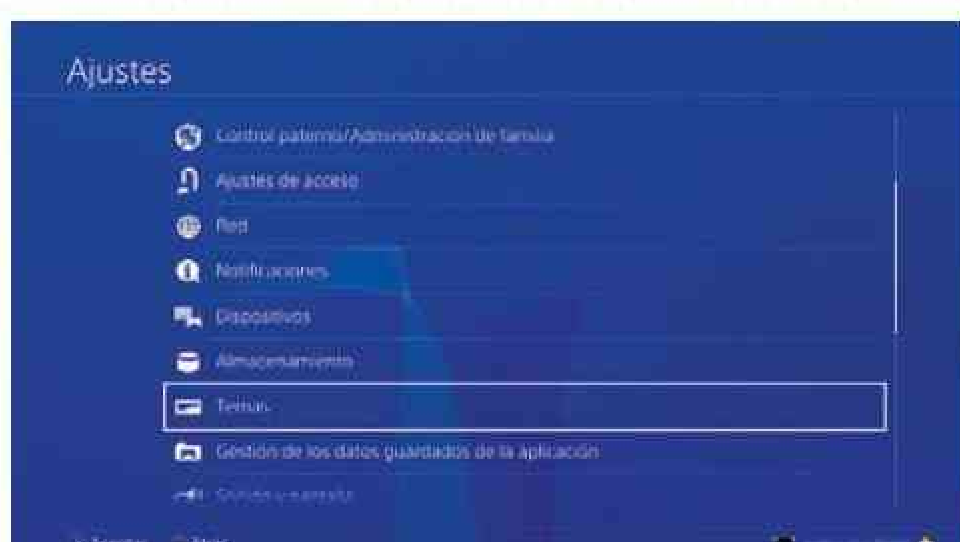
Personalización
Adapta tu experiencia

PS4 es un sistema cerrado pero eso no quiere decir que no podamos trastear en sus menús para adaptar su interfaz a nuestros gustos. Hay opciones meramente estéticas y otras más “operativas”. Aquí tienes un repaso a las más importantes.





1. TEMAS



1 Menú. Para acceder a la opción de cambio de Temas, en el menú principal tienes que entrar en “Ajustes/Temas/Seleccionar Tema”. Ante ti se desplegarán los Temas que hay disponibles para su uso que ya tienes en tu consola.



2 Descarga. En esa lista, verás que hay algunos que aparecen con un símbolo de una flecha hacia abajo, lo que significa que debes descargarlo antes de usarlo. Simplemente pulsa X y quedará listo automáticamente si estás conectado a internet.



3 Uso. Selecciona uno de los Temas que te hayan gustado y se abrirá una pantalla en la que previsualizarás como quedará en tu consola tras su aplicación. Si el resultado te convence, pulsa sobre “Aplicar” en la parte inferior.



4 Texto. Si el fondo del Tema es muy claro quizás te cueste leer los textos del menú. Para mejorar la legibilidad, ve a “Ajustes/Temas/Sombra de texto”. Elige entre“estándar, negro y blanco” y prueba cuál de ellos ofrece una mejora respecto al fondo.



En 2 minutos...

TEMAS. La pantalla del menú principal puede ser modificada de muchas maneras por separado, pero si quieres adaptarla por completo a un juego deberás elegir un Tema relacionado con ese título en concreto. Éste modifica no sólo la imagen de fondo, sino también el sonido (a veces) y el tipo de caligrafía que se usa para los textos del menú principal. Los menús secundarios no sufrirán ningún tipo de modificación pero si cambiará el fondo a un color concreto asociado a ese Tema. Hay gran multitud de Temas gratuitos y algunos también de pago. Los encontrarás todos si vas a “Ajustes/Temas/ Seleccionar Tema/Buscar en Playstation Store”. También conseguirás algunos con los juegos que te descargues o compres en sus versiones “deluxe””.



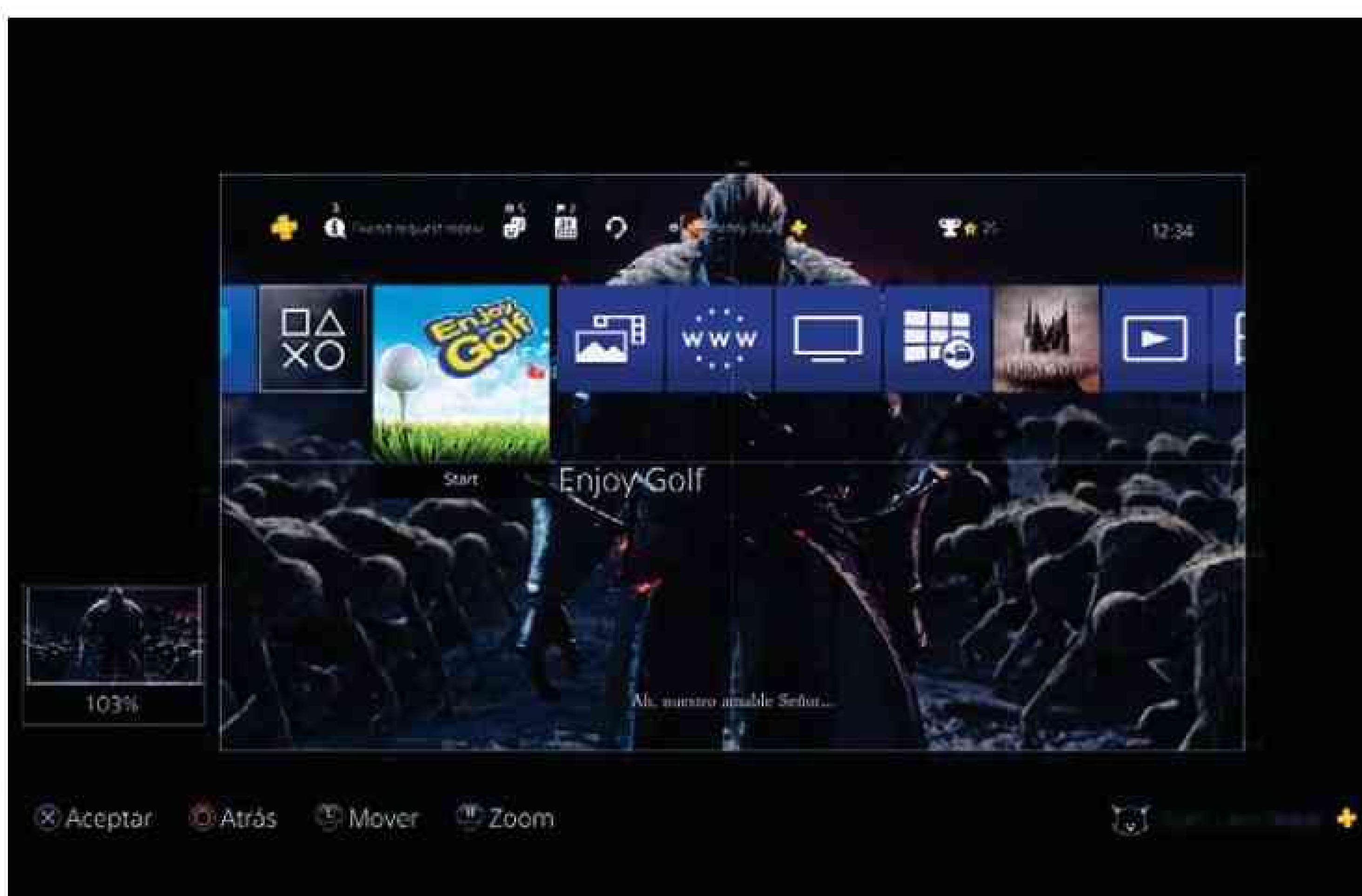
2. IMAGEN DE FONDO



1 Imagen. Si solamente quieres cambiar la imagen del fondo y usar una que te gusta en concreto, ve a "Ajustes/Temas/Personalizar". Allí te saldrán las imágenes que ahora mismo tienes disponibles en tu consola.



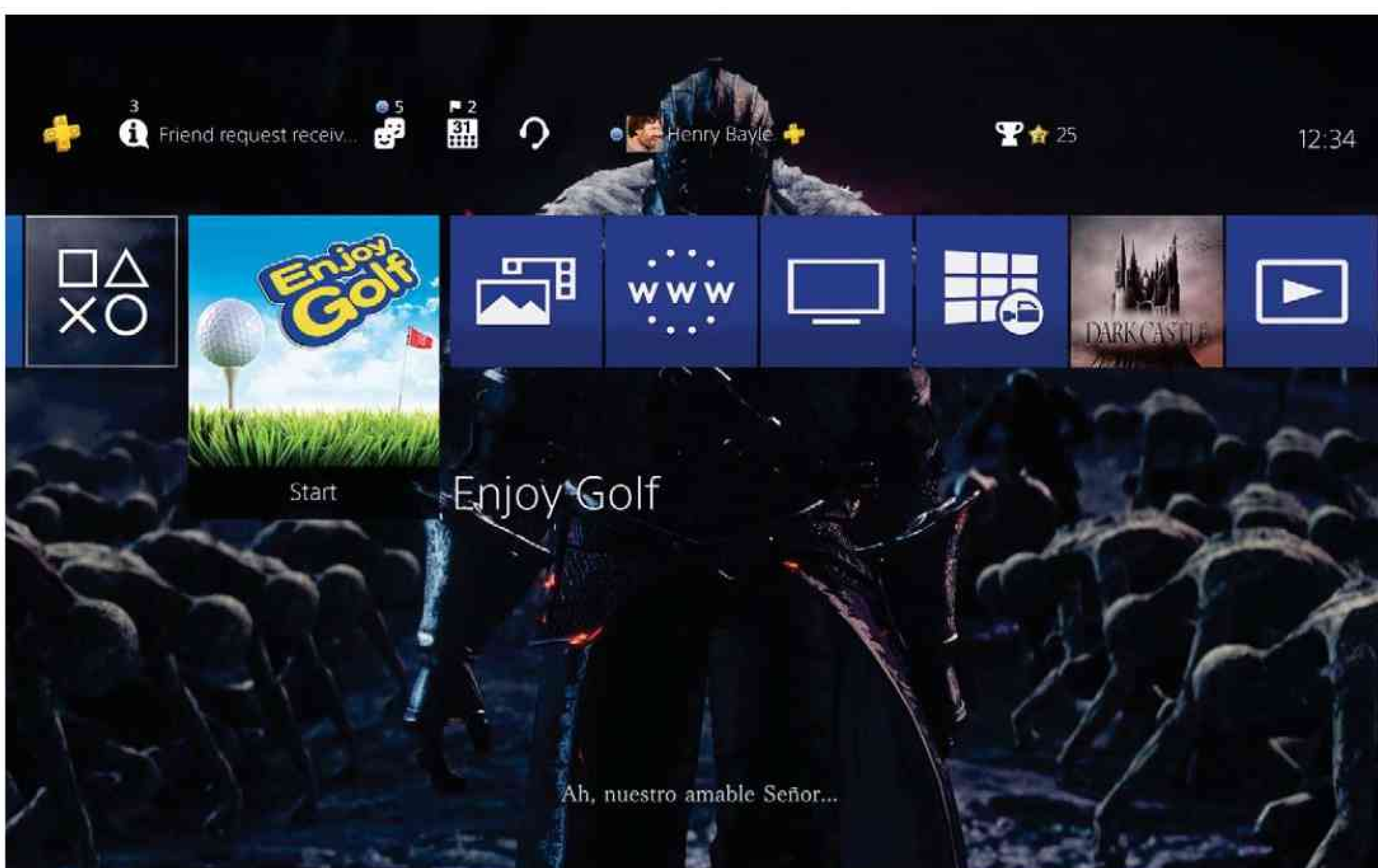
2 Selecciona. Desde la pantalla anterior, pulsa sobre "Seleccionar imagen" arriba a la derecha. Selecciona el lugar donde está la imagen (en el disco duro o en un USB) y luego escoge la imagen de turno.



3 Ajusta. Usa los dos sticks para ajustar la imagen en las cuatro direcciones o haciendo zoom sobre ella por si quieres que sólo se vea una parte específica de la imagen (si la amplías, asegúrate de que tenga la suficiente resolución).



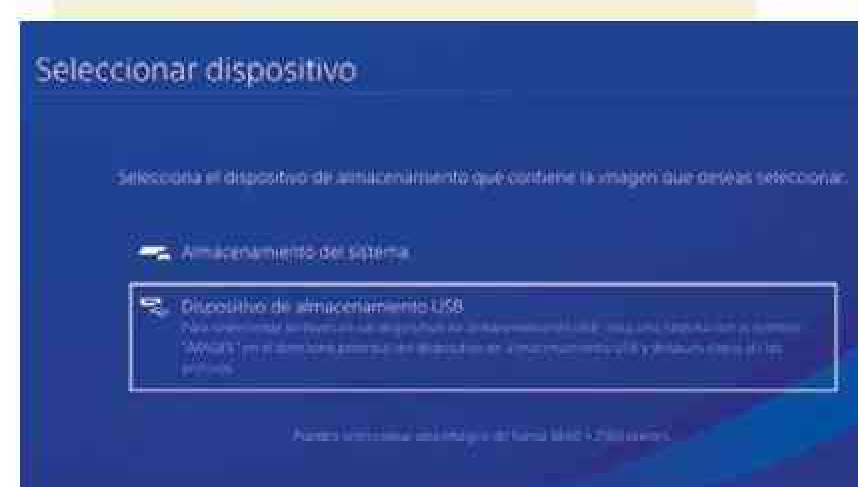
4 Color. Hasta ahora sólo hemos establecido la imagen que verás tras el menú principal. Para seleccionar el color y el fondo una vez entras en algún menú, ve a "Ajustes/Temas/Personalizar/Seleccionar color".



5 Vista previa. Usa la útil opción de "Vista previa" que hay en el menú que aparece tras haber ajustado la imagen. Con ello podrás hacerte una idea exacta de cómo quedará en tu pantalla. Si la imagen es demasiado clara, selecciona "Atenuar el área de funciones" y seguro que de este modo consigues mejorar el resultado final.

Ojo con...

USB. Para poder usar un dispositivo USB como fuente de la imagen que deseas usar como fondo del menú principal, ésta debe estar guardada de una manera concreta. En el directorio raíz del USB crea una carpeta que se llame "IMAGES". Copia a esa carpeta la imagen o imágenes que quieras teniendo en cuenta que el tamaño máximo para PS4 es de 1920x1080 y en PS4 Pro de 3840x2160. Si son más pequeñas no pasa nada, ya que podrás ampliarla y ajustarla a toda la pantalla si quieres.



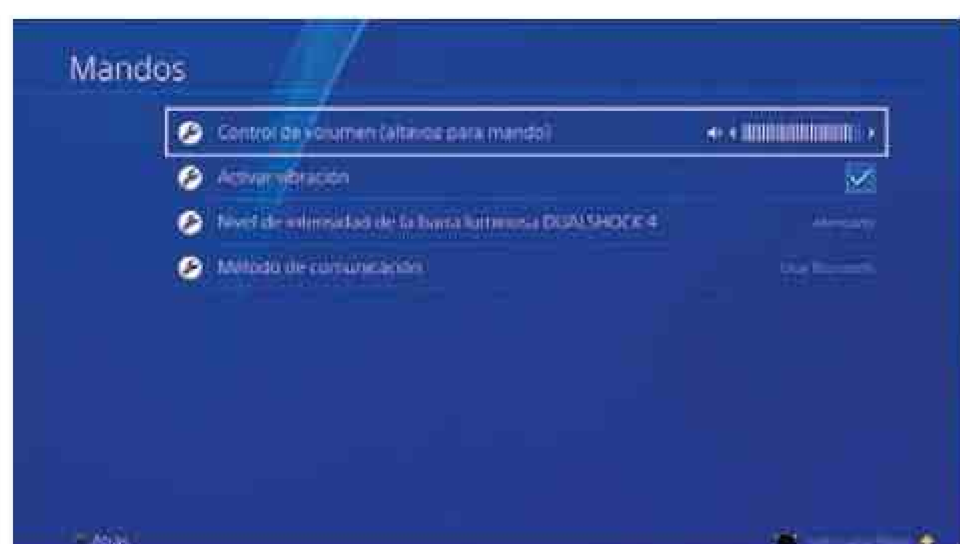
3. SONIDO



1 Teclas. A mucha gente le resuelta realmente molesto escuchar un sonido cada vez que pulsamos algún botón del mando. Si quieres silenciarlos tienes que entrar en "Ajustes/Sonido y pantalla" y desmarcar la última opción de todas.



2 Música. Si tampoco aguantas la suave melodía de fondo que viene "de serie" en PS4, ve al mismo sitio que en el punto 3.1 pero desmarca esta vez la casilla de "Música del sistema".



3 Mando. A veces el altavoz del mando suena demasiado estridente. Para rebajar el volumen del altavoz, ve a "Ajustes/Dispositivos/Mandos" y usa la barra de nivel de "Control de volumen (Altavoz para mando)". Ajusta el volumen a tu antojo.

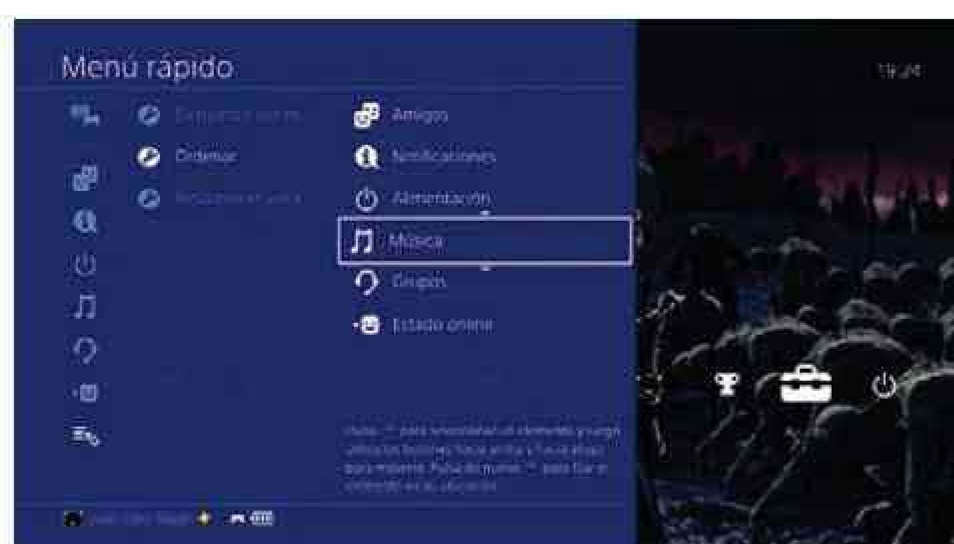
4. MENÚ RÁPIDO



1 Invocación. Para sacar de forma ágil el Menú rápido de tu consola, deja pulsado unos instantes el botón PS de tu mando Dual Shock 4. Este menú se desplegará ante tus ojos con las opciones que vienen predeterminadas "de serie".



2 Personalizar. Para elegir qué opciones de control o accesos ves en él, ve a "Personalizar/ Elementos del menú". Marca y desmarca las opciones que quieras o no quieras tener en este menú.



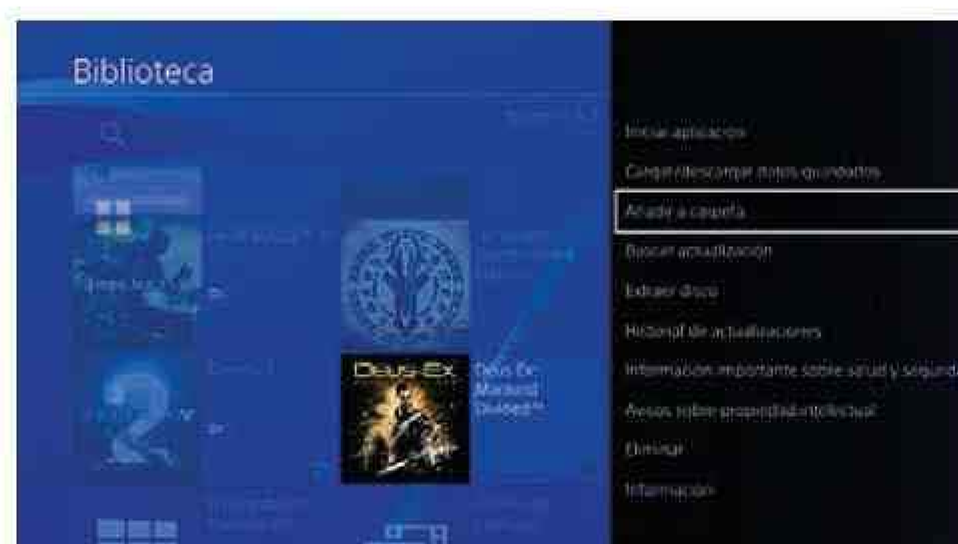
3 Ordenar. Las que más uses las querrás en orden determinado así que desde el Menú Rápido ve a "Personalizar/Ordenar". Pulsa X sobre la opción que quieras mover y usa la cruceta para colocarlo a la altura que quieras.



5. ORGANIZAR JUEGOS



1 Biblioteca. Para tener una visión más completa y detallada de lo que hay instalado en tu consola, ve a la Biblioteca desde el menú principal. Todo lo que hay en la consola podrás encontrarlo en "Esta PS4", a la izquierda.



2 Carpeta. Selecciona el primer juego que quieras agrupar con algunos otros en una carpeta y pulsa el botón "Options" del mando. Selecciona del menú derecho "Añadir a Carpeta".



3 Añadir. Si ya tienes algunas carpetas creadas selecciónala de la lista que aparece tras 5.2. Si no, pulsa en "Añadir a carpeta nueva".





4 Configurar. A la carpeta nueva podrás darle el nombre que quieras en la siguiente pantalla y seleccionar de golpe todos los juegos que quieras que estén en ella pulsando sobre "Seleccionar", pinchando sobre los juegos y luego en "Confirmar".

6. VARIOS

Además de todas las opciones de personalización citadas en los apartados anteriores, PS4 "esconde" posibilidades mucho más específicas, desde opciones de accesibilidad para usuarios con problemas visuales hasta poder bloquear las distintas notificaciones.



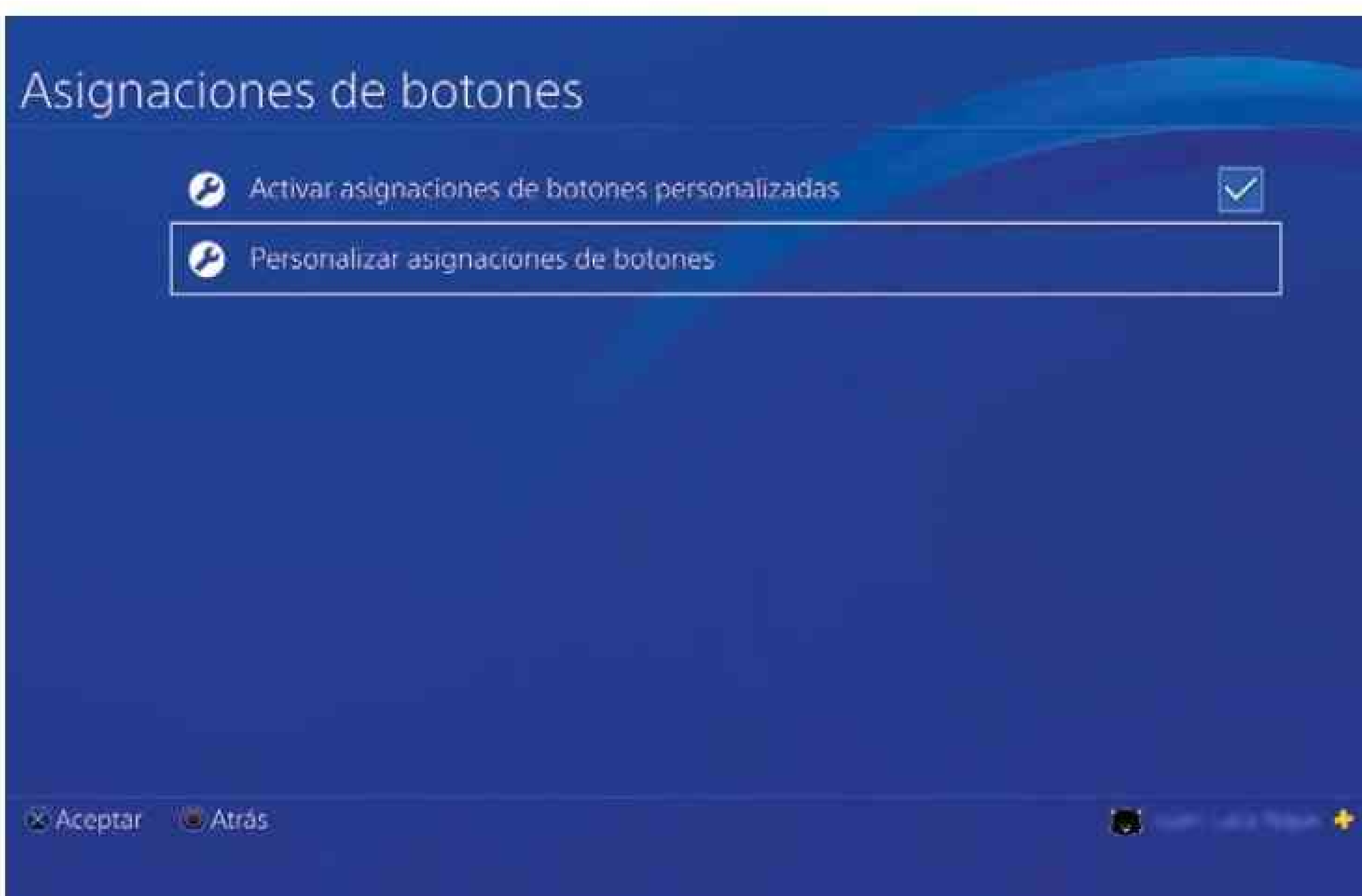
1 Notificaciones. Puedes elegir qué tipo de notificaciones te asaltan durante tus sesiones de juego yendo a "Ajustes/Notificaciones/Notificaciones emergentes". Allí podrás suprimir, entre otras, las notificaciones de mensajes recibidos, solicitudes de amistad, cuándo se conectan amigos... ¡incluso las de los Trofeos!



En 2 minutos...

ACCESIBILIDAD. Este menú con opciones de accesibilidad no está pensado por razones estéticas, sino para facilitar la interacción con la consola a las personas con algún tipo de problema visual. Pero puede que encuentres algunas opciones interesantes. Ve a "Ajustes/Accesibilidad" y podrás ajustar algunos aspectos de la interfaz, como por ejemplo, invertir los colores o incrementar el contraste. Hay otros menos apetecibles estéticamente hablando, pero quizás te faciliten un poco la vida: zoom de partes concretas, notificaciones sonoras, etc. Trastea en las muchas y diferentes opciones hasta adaptar la interfaz a tus necesidades o a tus gustos.

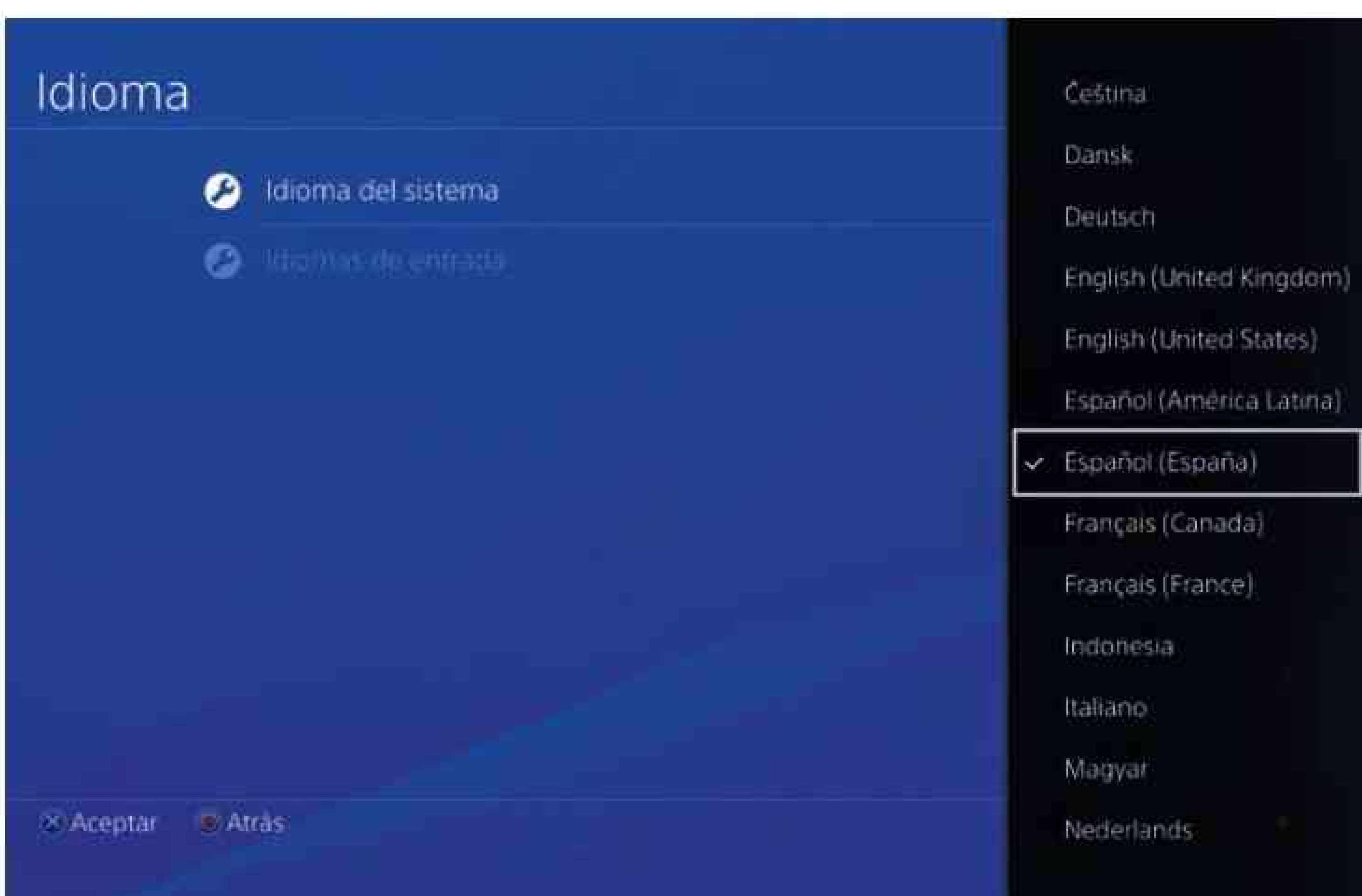




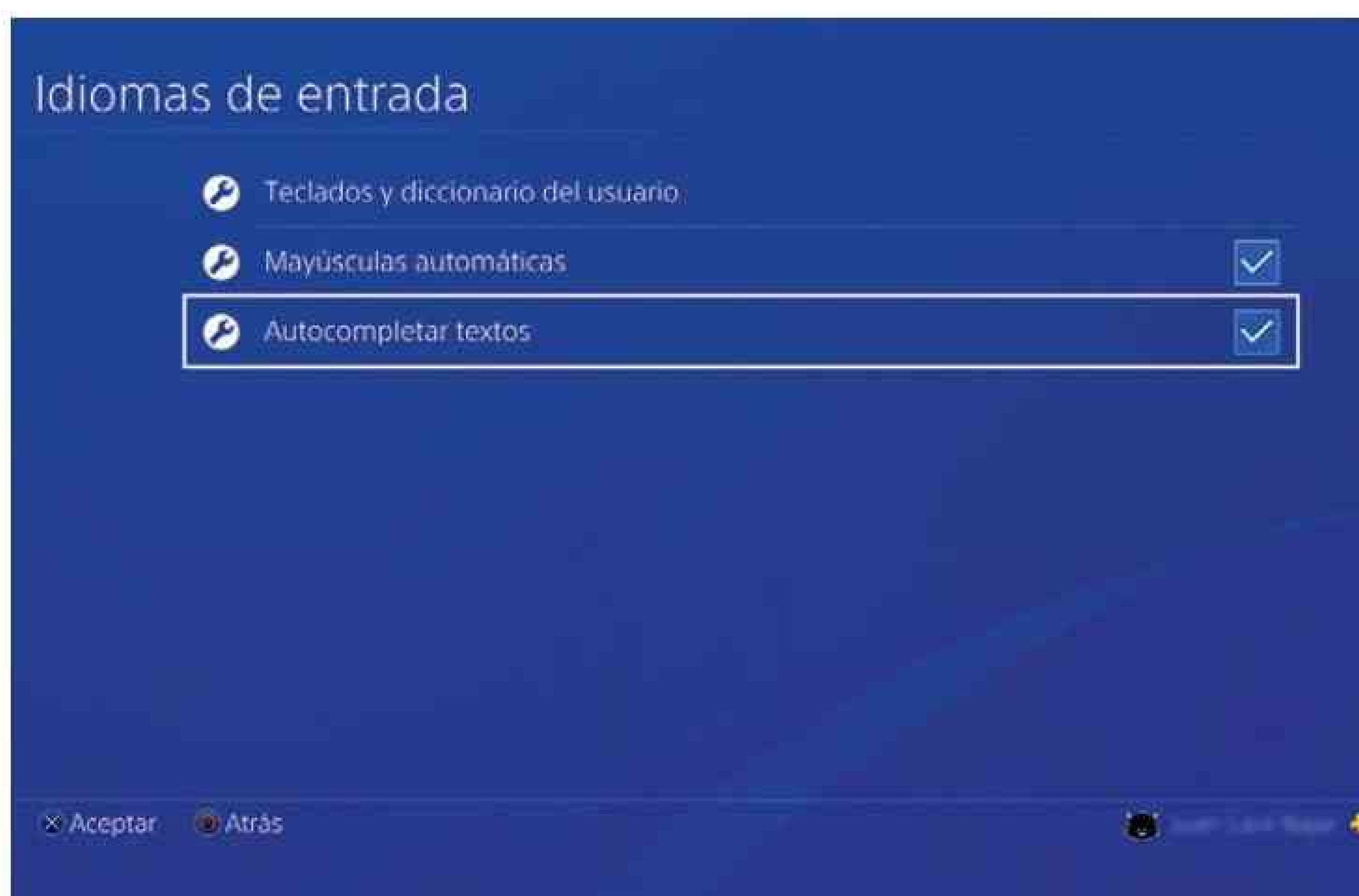
2 Teclas mando. Puedes remapear de manera definitiva los botones del mando yendo a "Ajustes/Accesibilidad/ Asignación de botones/Activar asignación de botones/Personalizar asignación de botones". No es que sea un recurso muy utililizado, pero si tienes tus manías pues ahí puedes configurarlo.



3 Nombre de consola. Si quieres que tu consola tenga un nombre más molón, ve a "Ajustes/Sistema/Información del sistema" e introduce el apodo que más te guste. Eso sí, esta opción sólo es para "uso y disfrute" personal, ya que desde fuera nadie podrá verlo.



4 Idioma. Para cambiar el idioma de los menús, ve a "Ajustes/Idioma/Idioma del sistema" y elige cualquiera de los disponibles en cualquier momento. Por defecto sale Español de España si así tienes configurada la consola.



5 Texto. También puedes activar o desactivar opciones de texto predictivo y que se usen las mayúsculas de manera automática. Ve a "Ajustes/Idioma/ Idioma de entrada" y marca o desmarca las dos últimas opciones.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "Guía de Compras" a:
Grupo V. PlayManía. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a playmania@grupov.es

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

FIFA 18 vuelve a lo más alto gracias al Mundial.

1. FIFA 18 (sube)
2. God of War (baja)
3. Far Cry 5 (sube)
4. Assassin's Creed Origins (sube)
5. Grand Theft Auto V (sube)
6. Gran Turismo Sport (sube)
7. MotoGP 18 (N)
8. Detroit: Become Human (baja)
9. The Crew 2 (N)
10. Vampyr (N)

Vampyr entra en el "top ten".

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA 81

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! NOTA 93

A WAY OUT — DISCO
» EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena. NOTA 85

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato. NOTA 91

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin. NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA 91

HITMAN: DEFINITIVE EDITION — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
Incluye el juego completo, los contenidos de la edición GOTY y todas las misiones de bonificación. Muy recomendable. NOTA 82

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA 90

LEGO LOS INCREÍBLES — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es la mejor entrega de la serie, pero *LEGO Los Increíbles* es una aventura muy simpática, entretenida y duradera. NOTA 84

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA 90

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA 97

METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo. NOTA 76

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA 92

Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

The Crew 2







1. VARIEDAD ANTE TODO. La cantidad de disciplinas y tipos de vehículo disponibles es abrumadora. Y eso sólo puede traducirse en diversión. El control de todos ellos es muy sencillo.

2. COOPERATIVO MUY DIVERTIDO. El modo cooperativo para 4 nos permite disfrutar de casi todas las competiciones del modo principal con los amigos. Mejor en compañía.

3. ESCENARIO ENORME. Y una vez más volvemos a competir por un mapeado gigantesco que representa las zonas más emblemáticas de EE.UU, mezclando todo tipo de paisajes y urbes.

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA 91

RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.
NOTA 90

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA 93

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.
NOTA 87

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

VAMPYR — DISCO
» BADLAND » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vampyr es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con mejores gráficos sería obra maestra.
NOTA 85

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90

YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.
NOTA 91

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.
NOTA 70

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.
NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.
NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA 77

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.

Los cuatro mejores juegos ...





1 Everspace

Uno de los juegos que más nos ha sorprendido este verano. Un juego de acción en el espacio en el que, además de combatir, hay que comerciar, abastecernos... Su enfoque "roguelike" está muy bien integrado en esta dinámica y hace que cada partida tenga una sorprendente variedad de situaciones imprevisibles.

2 Elite Dangerous

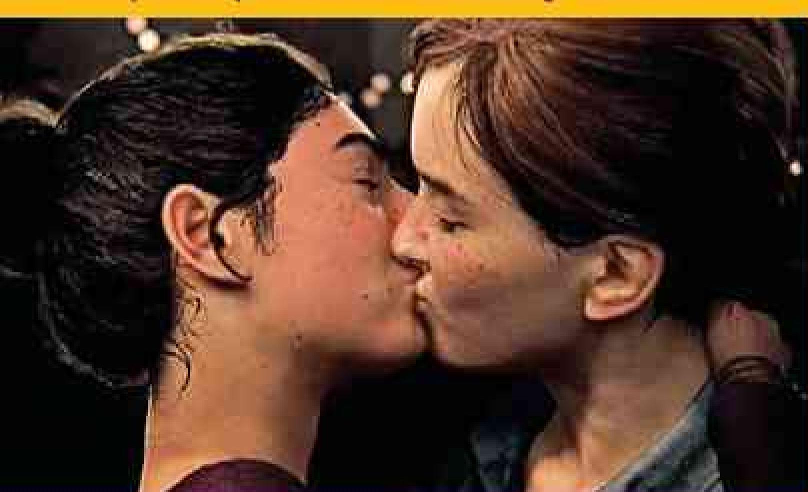
Pero si lo que buscas es un juego GRANDE, *Elite Dangerous* pone a tu alcance toda la Vía Láctea, con cientos de miles de planetas para explorar. Y tendremos libertad para registrarla como nos plazca (piratas, comerciantes...) con otros jugadores. Y su expansión *Beyond* introduce aún más contenido.

LOS ESPERADOS

1 The Last of Us Part II

»PS4 »NAUGHTY DOG »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Después de ver a Ellie en acción el pasado E3, no vemos la hora de echarle el guante a la nueva aventura de Naughty Dog, que promete poner "patas arriba" el catálogo de PS4.



2 Resident Evil 2

»PS4 »CAPCOM »SURVIVAL HORROR »25 DE ENERO

Otro que nos pone los pelos de punta (por su calidad y porque nos da "miedito") es la puesta al día de *Resident Evil 2*. Capcom ha superado nuestras mejores expectativas con este "remake".



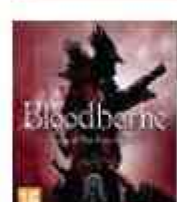
3 Assassin's Creed Odyssey

»PS4 »UBISOFT »AV. DE ACCIÓN »5 DE OCTUBRE

Y Ubisoft también nos tiene enamorados con la nueva entrega de *Assassin's Creed*, ambientada en la Grecia clásica, con un escenario más grande que nunca y aún más posibilidades "roleras".



ROL

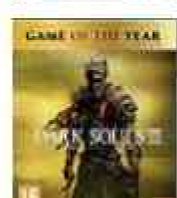


BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89

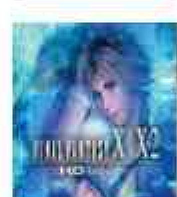


FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

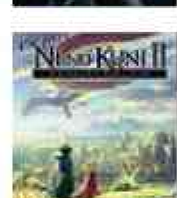


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



SHINING RESONANCE REFRAIN — DISCO — ¡Nuevo!

» SEGA » 49,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un carismático y profundo juego de rol japonés con una gran banda sonora. Lástima que llegue con textos en inglés.

NOTA 85



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87

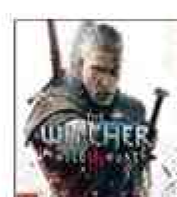


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



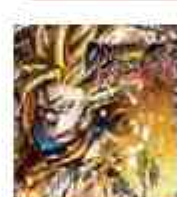
THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA

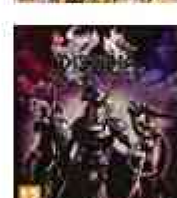


DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91



DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.

NOTA 88



INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

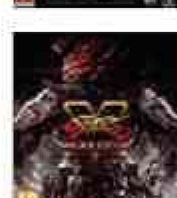


MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90



STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

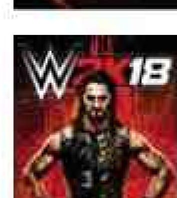


TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

.. para explorar el espacio en PS4



3 No Man's Sky

Y si lo que buscas es un juego AÚN MÁS GRANDE, siempre te quedará *No Man's Sky* y sus más de 18 trillones de planetas (18.446.744.073.709.551.616 exactamente). Su lanzamiento decepcionó a muchos, pero es cierto que con las siguientes actualizaciones ha ido mejorando y merece una oportunidad.



4 Mass Effect: Andromeda

Terminamos con *Mass Effect: Andromeda*, un juego de rol en el que tendremos que explorar la galaxia de Andrómeda en busca un nuevo hogar para la humanidad. Aunque no fue lo que muchos esperaban y esté por debajo de la trilogía original, es un RPG que merece la pena. Y más ahora que está a buen precio.

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.
NOTA 83

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75

FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90

FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

SPACE HULK: DEATHWING ENHANCED ED. — DISCO — ¡Nuevo!
» FOCUS » 34,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter espacial algo irregular y "pasillero", pero pensado claramente para los fanáticos de la franquicia Warhammer.
NOTA 72

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90

SUPERHOT VR
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85

GRAVEL — DISCO
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos.
NOTA 80

MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75

MXGP PRO — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es el simulador de motocross definitivo, pero Milestone sigue mejorando su serie "estrella" de esta disciplina.
NOTA 79

ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79

PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90

THE CREW 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 64,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80

WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Fate/Extella Link** (N) — PS4 | MARVELOUS | ROL

Buenas "japonesadas" tenemos este mes triunfando en el país del Sol Naciente. Aunque *Detroit* también ha gustado allí.

2. **Detroit: Become Human** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA
3. **New Gundam Breaker** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN
4. **Dark Souls Remastered** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
5. **Record of Grancrest War** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ESTRATEGIA /ROL

EE.UU.

1. **God of War** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

Pocas novedades en verano en la lista de ventas norteamericana, pero seguro que en unos meses será muy distinta.

2. **Detroit: Become Human** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA INTERACTIVA
3. **Far Cry 5** (↑) — PS4 | UBISOFT | SHOOTER
4. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Street Fighter 30th Anniversary Coll** (N) — PS4 | CAPCOM | LUCHA

EUROPA

1. **The Crew 2** (N) — PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD

The Crew 2 ha empezado bien su andadura en Europa, junto al incombustible *FIFA 18*, que sube sus ventas gracias al Mundial.

2. **FIFA 18** (=) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **God of War** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Detroit: Become Human** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA

MÁS QUE JUEGOS



Monopoly Sonic

www.amazon.es Varios precios

El reciente estreno de *Sonic Mania Plus* (relanzamiento del juego que salió el verano pasado en formato físico y con algunos extras) nos anima a recomendaros el Monopoly oficial de la mascota de Sega. Bueno, hay dos...

Camisetas no oficiales de Fortnite

www.redbubble.com
Varios precios

El "boom" de *Fortnite Battle Royale* no se le escapa a nadie y ya hay un monton de "avispados" que han diseñado camisetas (no oficiales) con motivos o "mensajes" que los fanáticos del juego de Epic seguro que van a "pillar al vuelo" y sin necesidad de usar ala delta ni paracaídas.



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA



Con *God Eater 3* en el horizonte para PS4, el pack triunfa en Vita.

1. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res. ↑
2. SAO: Hollow Realization ↑
3. J-Stars Victory Vs+ ↓
4. Minecraft ↑
5. Axiom Verge: Multiverse Ed. ↓
6. Ys VIII: Lacrimosa of Dana ↑
7. One Piece: Burning Blood ↑
8. One Piece: Pirate Warriors 3 ↓
9. Odin Sphere Leifthrasir =
10. World of Final Fantasy ↓



orld of Final Fantasy es ...egalo para los fans de *FF*.

ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.
NOTA 83

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.
NOTA 87

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.
NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años.
NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.
NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.
NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

EVERSPACE — DISCO — ¡Nuevo!
» ROCKFISH » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "roguelike" de ambientación espacial que está tan bien diseñado que logra enganchar durante mucho tiempo.
NOTA 85

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado.
NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.
NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.
NOTA 80

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92

RED FACTION: GUERRILLA — DISCO — ¡Nuevo!
» THQ NORDIC » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento original, este shooter de estilo sandbox sigue siendo divertido.
NOTA 79

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA 78

SUPER BOMBERMAN R — DISCO — ¡Nuevo!
» KONAMI » 39,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Diversión sencilla y poco ambiciosa con cierto regustillo a clásico de otros tiempos. Un *Bomberman* en toda regla.
NOTA 79

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71

WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes.
NOTA 75

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual.
NOTA 85

Nuevas figuras Totaku

www.game.es 14,95 €

Las figuras Totaku siguen intentando robarle protagonismo a los Funko Pop en nuestras estanterías. En las nuevas "waves" encontrarás, entre otros personajes, a Crash Bandicoot en versión dorada, la nave AG-SYS, un Lemming o un Watcher de *Horizon*. Y a finales de agosto habrá más.



Merchandising Crash Bandicoot

www.game.es Varios precios

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy ha dejado de ser exclusivo de PS4 y este mes llega también a otras plataformas. Lo bueno es que esta "jugada" ha motivado que haya llegado a las tiendas GAME nuevo merchandising oficial de nuestro marsupial favorito, desde prendas de vestir como gorras o calcetines hasta tazas metálicas con diseños de lo más atractivo o... ¡una vela aromática de fruta Wumpa! Infórmate en tu tienda o la web.



DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA **80**

FIFA 18 — DISCO
» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA **87**

LE TOUR DE FRANCE — DISCO ¡Nuevo!
» FOCUS » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Las novedades con respecto a ediciones anteriores no son pocas pero su apartado visual está aún lejos de lo deseable. NOTA **76**

NBA 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA **92**

PES 2018 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA **82**

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**

STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**

TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA **71**

ESTRATEGIA

JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA **80**

TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA **90**

PLATAFORMAS

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA **87**

MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA **86**

SHANTAE: HALF GENIE HERO ULTIMATE EDITION — DISCO
» MERIDIEM » 44,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un colorido plataformas, tan divertido como bien diseñado, en su versión más completa. Si te gusta el género, lo gozarás. NOTA **85**

SONIC MANIA — DISCO
» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA **90**

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA **82**

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA **84**

LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA **75**

Q.U.B.E. 2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un notable JRPG que apela a nuestra nostalgia (demasiado quizás) por los clásicos del género). No llega traducido. NOTA **81**

STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA **85**

SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO
» WARNER » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos. NOTA **80**

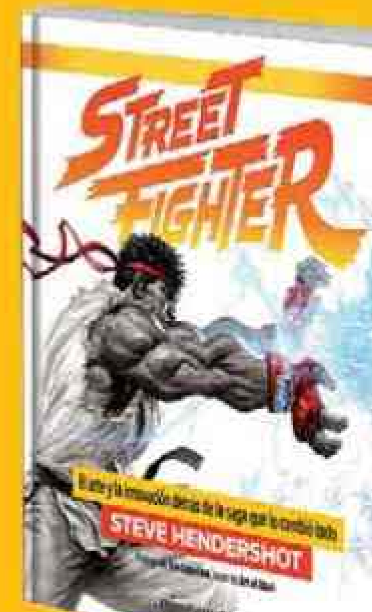
THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA **90**

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Libro Street Fighter

www.planetadelibros.com 40 €



Steve Hendershot nos sumerge en el diseño y la jugabilidad de las distintas entregas de *Street Fighter* y explora el impacto de la saga en la cultura popular y en el sector de los videojuegos. Incluye buenas ilustraciones e interesantes entrevistas.

2 Shining Resonance Music Collection

www.play-asia.com 26,65 €



La llegada de *Shining Resonance Refrain* a PS4 es motivo de alegría para todo fan del J-RPG que se precie. Su BSO es realmente sublime y, aunque salió en Japón en 2015, aún podéis pillar esta preciosa edición con tres discos.

3 Comic Injustice 2

www.ecccomics.com 3,25 €



Precedido por su abrumador éxito en Estados Unidos (donde nos llevan bastante ventaja), la serie Injustice también busca hacerse un hueco en nuestro país como una de las series de DC más importantes y seguidas de la actualidad. Es francamente buena.

4 BSO Everspace

store.playstation.com/es 6,99 €



Con más de 60 pistas y una duración que supera las tres horas, disfruta de una gran variedad de inquietantes sonidos espaciales creados con sintetizadores y melodías de lo más variado que te transportarán al espacio.

5 Novela Sword Art Online: Mother's Rosario

www.planetadelibros.com 20 €



Planeta Cómic edita las novelas de *Sword Art Onine*. Primero fue Aincrad, después Fairy Dance y luego Phantom Bullet. Y ahora la saga SAO sigue expandiéndose con Mother's Rosario, de Reki Kawahara. Tiene 320 páginas.



SAMURÁIS
EL DUELO SE RESUELVE

El mundo de los videojuegos se ha forjado, en buena medida, gracias a las rivalidades. De hecho, la propia PlayStation surgió de la rivalidad entre Sega y Nintendo. Sega contaba con Mega-CD, el lector de CD-ROM que se podía acoplar a la mítica Mega Drive. Nintendo que no quería quedarse atrás, decidió colaborar con Sony para crear un accesorio similar para la exitosa Super NES. Sin embargo, la historia no acabó bien ya que Nintendo decidió romper el acuerdo y aliarse con Philips. El presidente de Sony de aquella época, Norio Ohga, decidió entonces que Sony debía crear su propia consola para rivalizar con Nintendo. Las rivalidades entre los protagonistas de videojuegos o incluso entre sagas también han sido protagonistas de la historia de PlayStation. Hay ejemplos para todos los gustos. Algunas han fumado la pipa de la paz o simplemente han desaparecido, como Sora y Riku de *Kingdom Hearts* o *Rock Band* versus *Guitar Hero*. Otras siguen al pie del cañón, como *Call of Duty* y *Battlefield* o *Tomb Raider* y *Uncharted*. Aunque quizás, la rivalidad más antigua, tanto en el propio Japón como en el mundo de los videojuegos es la que enfrenta a samuráis y ninjas.

Los ninjas y los samuráis fueron dos tipos de militares literalmente antagónicos, aunque ambos coincidieron durante varios siglos en el

LOS GRANDES NINJAS Y SAMURÁIS DEL VIDEOJUEGO

La historia de PlayStation está repleta de grandes títulos de samuráis y ninjas. Vamos a repasarlos.



BUSHIDO BLADE
Este juego de lucha de PSone fue pionero en lo gráfico. El uso de armas lo cambiaba todo, ya que un corte podía suponer la muerte.



DYNASTY WARRIORS 9
La última entrega de la saga llegó a PS4 con la gran novedad de desarrollarse en un mundo abierto con clima dinámico, ciclo día-noche...



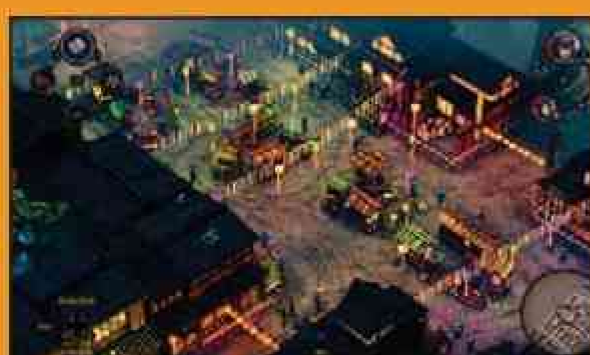
GENJI 2
Anunciado en el E3 2006, esta secuela es mucho más que el meme del cangrejo gigante, aunque es difícil dejar de pensar en ello.



MARK OF THE NINJA
Este juego de scroll lateral nos ponía en la piel de un ninja que debía permanecer en las sombras y actuar con sigilo para acabar con sus rivales.



SAMURAI SHOWDOWN VI
La sexta entrega numerada de la saga de SNK fue una de las más completas de su historia, tanto a nivel de contenido como técnico.



SHADOW TACTICS
Este juego de estrategia y sigilo en tiempo real protagonizado por samuráis es una joya que ha pasado demasiado desapercibida.



STRIDER
Esta nueva versión del clásico con gráficos en 2.5 mantiene todas las virtudes de la saga original y la adapta a los nuevos tiempos.



TENCHU
Este clásico de PSone nos ponía en la piel de un ninja que debía completar las misiones haciendo uso del sigilo y las artes marciales.



THE REVENGE OF SHINOBI
Uno de los grandes títulos de Mega Drive llegó a PS3 en 2012. Nuestro héroe, Joe Musashi, es un ninja con poderes sobrenaturales.



VS. NINJAS EN PS4

Batman y el Joker, Alien versus Predator, Crash y Neo Cortex o Ryu contra Ken. La historia de los videojuegos está repleta de rivalidades, pero se avecina la batalla definitiva en PS4: Samuráis vs NInjas.

La batalla entre samuráis y ninjas no finalizó con la Restauración Meiji.De forma interactiva, al menos, se sigue librando una cruenta guerra en PS4.

Japón feudal. Las diferencias entre ambos son muchísimas, aunque su función era similar: luchar al servicio de los señores feudales. Sus técnicas de combate, también muy diferentes y que repasaremos más adelante, resultan ideales para protagonizar todo tipo de historias, también en los videojuegos. Los ninjas se han representado de forma muy dispar. Hemos visto desde ninjas creíbles al estilo *Tenchu* hasta guerreros con poderes sobrenaturales como en *Shinobi*. Algo muy parecido sucede con los samuráis, con juegos de corte más realista como *The Way of the Samurai* hasta chifladuras como el mítico cangrejo gigante de *Genji*. La moda de ambos tipos de guerrero parece que había pasado de largo hace mucho. Sin embargo, durante el pasado E3 hemos podido disfrutar de un resurgimiento del género de los guerreros nipones. *Ghost of Tsushima* y *Sekiro: Shadows Die Twice* son los dos grandes exponentes que podremos disfrutar durante los próximos meses. Dos juegos que llegan con todas las papeletas para convertirse en grandes éxitos. La batalla entre ninjas y samuráis se libra en PS4. ¿Quién saldrá victorioso?



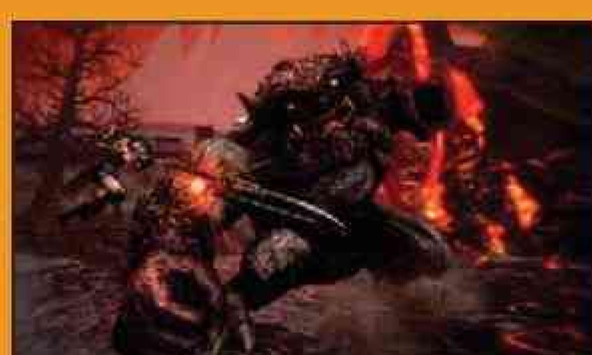
NINJA GAIDEN SIGMA II

Esta joya del Team Ninja fue la última gran entrega de la saga, con unos combates tan sangrientos como absolutamente adictivos.



ONIMUSHA WARLORDS

La primera entrega de la saga fue un absoluto éxito, tanto a nivel de ventas como en lo jugable. Uno de los mejores juegos de samuráis.



TOUKIDEN KIWAMI

Este juegazo de estilo *Monster Hunter* nos traslada hasta el Japón medieval para dar caza a monstruos extraídos del folclore nipón.



WAY OF THE SAMURAI

Encarnando a un ronin, un samurái sin señor, nos embarcábamos en una historia que iba cambiando en función de nuestras decisiones.



NARUTO TO BORUTO

BANDAI NAMCO | ACCIÓN | 31 DE AGOSTO

Shinobi Striker es la nueva entrega basada en la saga de manga de Masashi Kishimoto. Será un juego de acción con un claro enfoque hacia el multijugador, aunque también podremos jugarlo en solitario. Disfrutaremos de tres modos de juego: *Flag Battle*, en el que tendremos que robar las banderas enemigas y llevarlas hasta nuestra base, *Base Battle*, en el que habrá que sumar puntos manteniendo el control de varias bases y *Combat Battle*, en donde cooperaremos con nuestros compañeros para acabar con los rivales. Además de todos los personajes míticos de la serie, también habrá un editor para crear nuestro propio ninja.



NIOH 2

TEAM NINJA | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Durante la conferencia de Sony en el E3 se confirmó el desarrollo de esta secuela. El original fue uno de los mejores juegos del año pasado, así que las expectativas están por las nubes. Sus creadores han asegurado que esta nueva entrega será una evolución natural del anterior título, aunque veremos muchas novedades. Para empezar, el protagonista ya no será William, el samurái occidental, sino un personaje que podremos crear con un completo editor escogiendo sexo y raza, entre otros detalles. Nuestro héroe, además, contará con varios poderes de los Yokai, por lo que la acción promete ser aún más contundente y brutal.



GHOST OF TSUSHIMA

Los padres de la saga *inFamous* y *Sly Cooper* nos presentan su nueva propuesta, una aventura de samuráis en la que disfrutaremos de un enorme mundo abierto ambientado en el siglo XIII, durante la invasión mongola de Japón.

PS4 | SUCKER PUNCH | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Sucker Punch se encuentra en un momento muy importante. Después de dejar a medio mundo alucinando con el nivel técnico y jugable del tráiler de *Ghost of Tsushima* del pasado E3, las expectativas están por las nubes. Si consiguen satisfacerlas, se convertirán en un estudio clave de la industria. Si no lo logran, seguirán siendo un equipo de mitad de tabla.

***Ghost of Tsushima* será un juego de acción de mundo abierto,** que nos permitirá recorre con total libertad la isla del mismo nombre en busca de misiones y aventuras. Nosotros nos meteremos en la piel de Jin Sakai, un samurái que como sus propios creadores aseguran, anda en busca de venganza, fortaleza y esperanza haciendo uso de su espada. Nuestra historia comenzará en 1274, durante la invasión de los mongoles del país nipón. La rigurosidad histórica será uno de sus grandes valores, tratando de ser lo más realistas posibles con la vida religiosa de la época o las espadas que podremos blandir, por poner dos ejemplos. Sin embargo, el estudio de Washington se permitirá algunas licencias para hacer que nuestra aventura sea más espectacular, con ciertos elementos del folclore japonés que aún no se han desvelado. Las películas de Akira Kurosawa serán la referencia a nivel visual y artístico, con un grado de detalle que rozará lo obsesivo. Si consiguen, aunque sólo sea aproximarse, a los niveles del maestro, estaremos ante una auténtica maravilla. El mundo abierto promete ser gigantesco, con decenas de misiones y secretos que descubrir. De hecho, la misión que pudimos ver en el tráiler del pasado E3 era una misión secundaria. Puede parecer un detalle nimio, pero nada más lejos. El grado de complejidad narrativa que pudimos ver, con alianzas y traiciones por doquier, nos hace albergar grandes esperanzas







de que este tipo de misiones estarán cuidadas al máximo y no se limitarán a ofrecernos tareas de recadero. El nivel de sangre y gore también nos dejó bastante impresionados. No es algo que no pudiéramos esperar de una aventura de samuráis, pero quizás se trate de la representación más realista de este tipo de enfrentamientos que hemos visto hasta la fecha.

Los combates serán de tipo *brawler*, es decir, que no nos enfrentaremos a hordas de enemigos en batallas multitudinarias sino que serán batallas más íntimas, en las que el nivel de dificultad promete ser bastante elevado. Si nos enfrentamos a tres enemigos a la vez, por ejemplo, podemos esperar un reto muy serio. Sus creadores aseguran que dispondremos de varios niveles de dificultad y que si lo que queremos es un juego capaz de destrozarnos eso será precisamente lo que encontraremos. Medir cada estocada y esquivar los ataques enemigos será fundamental para salir airoso de las batallas. A nivel jugable también hemos podido confirmar otros detalles. Para desplazarnos por los escenarios podremos montar a caballo y así cubrir largas distancias de forma rápida. No en vano, el tamaño del mapa será mayor que de cualquier entrega de *inFamous*. Aunque no es algo muy propio de samuráis, también podremos hacer uso del sigilo escondiéndonos en los arbusto y otras coberturas desde las que luego atacar a nuestros rivales. Vamos, que algo de ninja también tendrá nuestro héroe. Entre las habilidades de nuestro protagonista, aunque aún no se han confirmado con exactitud, Sucker Punch asegura que podremos trepar por los objetos para alcanzar nuevas áreas del escenario. También se han confirmado los elementos roleros, que nos permitirán desbloquear nuevas habilidades en dos sendas distintas: la del samurái y la del fantasma. En el apartado técnico, nos encontraremos con una verdadera maravilla visual. Así, disfrutaremos de ciclo día-noche, clima dinámico, unos efectos de viento realmente sorprendentes, una iluminación realmente cinematográfica y, en líneas generales, un aspecto gráfico que promete ser apabullante. Aún no tiene fecha confirmada, pero estamos deseando desenvainar la espada.





El código samurai

El bushido, o camino del guerrero, es un código ético y hasta un modo de vida, que seguían la mayoría de samuráis. Esto les exigía honor y lealtad a su señor hasta la muerte. Si lo incumplían, les derrotaban o cometían algún error grave se veían obligados a realizar el seppuku (el suicidio ritual que conocemos como harakiri) para recuperar el honor perdido. Su estilo de combate era directo y eran expertos en el uso del arco, la katana, las lanzas y los combates a caballo.

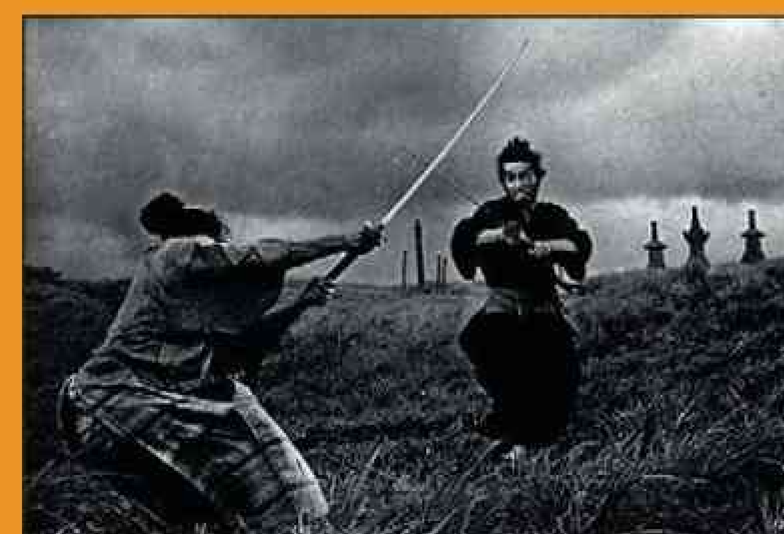
Samuráis del celuloide

La presencia de samuráis en el cine no sólo ha sido bastante prolífica sino que hemos podido disfrutar de grandes películas, la mayoría realizadas en Japón.



El ocaso del samurái

Nominada al Óscar a mejor película extranjera, esta cinta nos cuenta la vida de un samurái que vive los últimos días de la estirpe de guerreros a mediados del siglo XIX. Es una de las mejores películas del género y también una de las más crecientes, del año 2002.



Harakiri

Masaki Kobayashi, uno de los dos grandes directores de películas de samuráis, nos cuenta en esta película de 1962 la vida de Tsugumo Hanshiro, un ronin (Samurái sin amo) que intenta practicarse el harakiri (ritual se suicidio) para vengar el honor de un compañero.



Los siete samuráis

Esta obra maestra de Akira Kurosawa narra la historia de un grupo de samuráis que decide defender a un pueblo de los asaltos de una panda de bandidos. Lo bonito es que lo hacen más por ética y honor que por la ínfima paga de arroz que les prometen.



Zatoichi

La historia del samurái ciego Zatoichi es una de las más recurrentes en la historia del género, con más de 30 películas y una serie de televisión. Nosotros nos quedamos con esta versión de Takeshi Kitano que supo mezclar, como nadie, drama y humor para este héroe.



SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

Los creadores de *Dark Souls* y *Bloodborne* nos trasladarán hasta el Japón feudal de la mano, nunca mejor dicho, de un ninja sin brazo que busca venganza. Una evolución de la fórmula que promete ser una revolución para el estudio nipón.

PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN | PRINCIPIOS 2019

Lo nuevo de From Software será un cambio radical en la exitosa fórmula de la compañía. Para empezar, abandonará la ambientación de fantasía para apostar por el período Sengoku del Japón feudal del siglo XVI. Allí, encarnaremos a un ninja que ha sido dado por muerto después de que su señor fuese secuestrado. Un samurái del clan Ashina nos ha cercenado un brazo. Al despertar de nuestra experiencia cercana a la muerte descubrimos que nuestro brazo ha sido reemplazado por un miembro protésico por obra y gracia de una especie de escultor que nos llama Sekiro, el lobo de un brazo. Así, partiremos en un viaje para rescatar a nuestro señor y conseguir venganza.

Los cambios en la jugabilidad serán aún más notables que las novedades en cuanto a ambientación. Para empezar, no tendrá elementos roleros. No podremos crear a nuestro personaje, no escogeremos clase, no habrá mejoras de equipamiento y no tendrá opciones multijugador. Ni siquiera tendremos puntos de experiencia, ni los perderemos al morir. De hecho, al sucumbir a nuestros enemigos resucitaremos en ese mismo lugar en vez de reaparecer en anteriores checkpoints. Esto nos permitirá, por ejemplo, esperar a que nuestros enemigos sigan patrullando y nos den la espalda, para luego revivir y pillarles por sorpresa, por ejemplo. Otro cambio realmente revolucionario será que en los combates no iremos restando puntos de energía a nuestros rivales, sino que iremos desequilibrándoles y desmontando su guardia para dejarlos en una posición que nos permitirá asestarles una estocada final. Además, también contaremos con habilidades de infiltración y sigilo, que nos servirán para acabar con los enemigos desprevenidos de un solo golpe, sin necesidad de mermar su equilibrio. En el tráiler ya pudimos ver enemigos humanos,







pero también algunas criaturas monstruosas, e incluso hay rumores que apuntan a que también nos enfrentaremos con seres mitológicos del folclore japonés, lo que quedaría perfecto en un juego dirigido por Hidetaka Miyazaki, el genio creador de la saga *Dark Souls* o *Bloodborne*. Las capacidades de exploración de Sekiro también cambiarán radicalmente lo visto en anteriores obras del estudio. Así, dispondremos de un garfio, que podremos lanzar hasta distintas superficies para luego lanzarnos hasta la zona donde lo hayamos enganchado y desplazarnos de forma muy rápida hasta zonas elevadas o alejadas respecto a nuestro protagonista. Además, también podremos realizar saltos y, en líneas generales, la exploración será mucho más tridimensional y ágil que en los Souls, algo que también se aplicará a los combates.

Nuestro brazo protésico, además, será modificable con una gran ración de gadgets, aunque aún no han sido desvelados todos. Sí que sabemos que contaremos con un abanico metálico que utilizaremos a modo de escudo. Por supuesto, tampoco faltarán los clásicos shuriken ninja, que podremos lanzar desde la seguridad de la distancia. La dificultad marca de la casa permanecerá intacta y los fallos que cometamos los pagaremos con la muerte, por supuesto. Nuestro señor feudal, un joven de 10 años que parece ser la clave del poder feudal de la zona, será otra de las claves de la trama. La relación entre el siervo y su señor, un concepto muy japonés, será otro de los pilares argumentales. Sin embargo, Miyazaki ya ha confirmado que, pese a que tendrá una carga narrativa mucho mayor que otros juegos del estudio, no estaremos hablando de un juego guionizado al uso. No será una aventura repleta de escenas cinemáticas y diálogos y habrá que descubrir los pormenores del argumento y el universo de juego observando con mucho detenimiento los detalles de los escenarios, objetos, etc... continuando el estilo de las anteriores obras del estudio. También dispondremos de un escenario interconectado que podremos explorar en el orden que queramos, como sucedía en *Dark Souls*. Así, *Sekiro* parece un gran cambio para el estudio, pero pinta de maravilla.





TÉCNICAS NINJA

Los ninja son muy distintos a los samurái. Son guerreros que vienen de clases bajas, en lugar de ser nobles; utilizan armas a distancia como shurikens y se sirven del sigilo y de la fabricación de venenos y explosivos para cumplir sus objetivos. Su estilo de combate siempre consiste en no ser vistos realizando sus asesinatos, generalmente tras infiltrarse en los castillos enemigos. Por todo ello, carecían de la posición social y del reconocimiento del que sí disfrutaban los samuráis.

NINJAS DE PELÍCULA

Los ninja han causado auténtico furor en Occidente, aunque no siempre ha sido en producciones de calidad. Pese a todo, hay grandes clásicos del género.



AZUMI

Esta versión de imagen real del manga del mismo nombre no es, ni de lejos, una película excelente, pero tiene algunas escenas de acción absolutamente espectaculares. Pese al poco éxito de crítica, fue bien acogida por los fans del cómic e incluso hicieron una secuela.



LAS TORTUGAS NINJA

Aprovechando el éxito de la serie de televisión, en 1990 pudimos disfrutar de esta versión con caparazones reales. El diseño de los cuatro ninja adolescentes puede parecer infantil y la película un poco simplona, pero fue un absoluto éxito en taquilla.



SÓLO SE VIVE DOS VECES

Está claro que los ninjas de esta película de James Bond no son los más espectaculares de la historia del cine ni los más parecidos a sus homónimos históricos. Sin embargo, sí que tiene el honor de ser la primera cinta occidental en la que aparecían estos guerreros.



NINJA EN LAS GARRAS DEL DRAGÓN

En este film de Corey Yuen dos ninjas, uno japonés y otro coreano, se ven obligados a colaborar para culminar una venganza. De toda la lista es la película que mejor representa el mundo de los ninja clásicos.

NO HACEN FALTA PARA SOÑAR, AMAR, ODIAR, REÍR O LLORAR

SOBRAN LAS

Contarnos una historia inolvidable, emocionarnos y sorprendernos, empatizar con unos personajes únicos y profundos. Videojuegos que consiguen esto y mucho más sin narrador, sin diálogos... Sin palabras.

En la historia del ocio interactivo hemos sido testigos de obras con grandes argumentos. Si bien no suele ser el punto fuerte de esta industria, a través de su imparable evolución y de ciertos préstamos que se han tomado de otras artes, la carga narrativa en los videojuegos ha ido adquiriendo más peso e importancia. Su carácter multidisciplinar ha posibilitado que, a la hora de contar una historia, los desarrolladores dispongan de una infinidad de herramientas y enfoques para abordarla, pero está claro que, si queremos situar a los videojuegos como arte, no nos debemos conformar con recurrir a la literatura o al cine para solucionar los dilemas y problemáticas que se presenten. Los creadores deben desarrollar un lenguaje propio, una narrativa única cimentada en aquellos aspectos que sólo los videojuegos pueden alcanzar.

En este reportaje vamos a repasar algunos juegos que persiguieron dicho propósito prescindiendo del elemento más recurrente a la hora de contar una historia, **LAS PALABRAS**, y de cómo lo consiguieron. Al fin y al cabo, éstas te atan a una única interpretación. Te dicen lo que debes saber, cuándo y cómo al guión le conviene. Te empujan con su literalidad hacia un relato único y lineal que el público debe seguir a pies juntillas. Pero una historia es mucho más que una sucesión de hechos y emociones verbalizadas: es una experiencia. Al suprimir las palabras se contribuye a



ABZÛ
No cosechó el éxito de *Journey* aunque, al contar con su mismo director de arte, su narrativa visual es exquisita.



OLD MAN'S JOURNEY
Sus originales puzles y diseño están a la altura de una genial historia de vida, pérdida y esperanza.



LIMBO
Aunque unos escalones por debajo de *Inside*, sigue siendo una experiencia absorbente, expresiva y original.



PALABRAS



BROTHERS A TALE OF TWO SONS: LAS MECÁNICAS

PS4 STARBREEZE 12/8/2015

LA ÓPERA PRIMA DE JOSEF FARES como desarrollador nos ponía en la piel de Naiee y Naia. Juntos debían emprender una aventura en busca de las aguas del Árbol de la Vida para salvar a su maltrecho padre. Además de los sucesos que acontecen durante su odisea, era crucial transmitir al jugador el vínculo que unía a los dos protagonistas: la hermandad. Para plasmar esto el creativo tuvo dos grandes ideas. Ninguno de los personajes puede por sí mismo superar ningún reto o puzle. La cooperación entre los dos es indispensable. Además, y de manera inusitada, controlamos a cada uno de los protagonistas con un stick del mando. Estas dos ideas, basadas en las mecánicas, transmiten como nunca en un videojuego lo que es ser hermano.

INSIDE: EL SIMBOLISMO

PS4 PLAYDEAD 23/8/2016

LOS DESARROLLADORES DEL GENIAL *LIMBO* repetían en su segundo videojuego planteando como protagonista a un niño. Ambos son plataformas de scroll lateral centrados en la resolución de puzles, pero en este último nos encontramos con un argumento más profundo y una puesta en escena mucho más ambiciosa que la de su antecesor. Si hay algo en lo que *Inside* resuena como uno de los grandes indies de la generación es en el uso del simbolismo para expresar su original historia y el decadente mundo en el que se desarrolla. Hasta muy avanzado el juego no seremos capaces de intuir cuál es el objetivo de nuestro protagonista. Aun así, los derrarrolladores plasmaron una gran cantidad de metáforas visuales que en todo momento, de manera más o menos subliminal, nos trasmiten ciertas claves de la obra. Desde el detalle de que el único color contrastado del juego sea el de la camiseta de nuestro personaje, haciendo referencia al rojo revolucionario; hasta el hecho de que los miembros de la clase trabajadora de dicha distopía caminen con los movimientos propios de un ejército durante una marcha, evocando la ausencia de personalidad.

que el jugador no sea un mero espectador sino que se sienta parte de la misma. Realizando sus propias interpretaciones, llegando a las conclusiones que el desarrollador le propone por sus propias vías y caminos. Haciendo él mismo la conexión entre lo que sucede y lo que esto significa para el protagonista. En definitiva, dejando de asistir pasivamente a la mera experiencia de un personaje virtual para, en su lugar, experimentar la historia a través de él pero con sus propios sentidos y personalidad. Con todo esto se logra que el usuario se implique más, que desarrolle un papel más activo dentro de la obra. Y diremos más. Gracias a este tipo de narrativa se consigue que el jugador sea más empático, inteligente emocionalmente y, en definitiva, mejor persona. ¿No es ése uno de los fines, quizás el más elevado, de todo arte?

Gracias a este tipo de narrativa se consigue que el jugador sea más inteligente emocionalmente y, en definitiva, mejor persona.

Como es obvio, esto no es una tarea sencilla. Despojar a un juego, en el que la historia es un aspecto primordial, de palabras supone todo un reto. Máxime si el éxito del conjunto depende de que la obra emocione y de que el jugador se implique a un nivel más elevado del que está acostumbrado. En estos casos se debe conseguir que todos los apartados del juego tengan una función narrativa. Desde la estética hasta las mecánicas, pasando por su música, su iconografía, incluso su control. Todos los aspectos de su diseño deben apuntar a una sola dirección que no es otra que transmitir. Es por esto que prescindir de carga textual no es una decisión que se pueda tomar una vez el proyecto está avanzado. Debe ser uno de los pilares sobre los que se construya el diseño del juego desde su más tierno inicio de desarrollo. En los mejores casos esta ausencia total de texto puede pasar asimismo inadvertida. Como es usual en los trucos de magia, la técnica usada para crear la ilusión debe desconocerse. Es por esto que, aunque en este reportaje enumeremos algunas metodologías para alcanzar este fin y las aislemos para comprenderlas mejor, en la obra se encuentran integradas y mezcladas unas con otras en perfecta armonía y equilibrio. Es evidente que no todos los juegos deben ser diseñados de esta manera. Hay múltiples vías creativas; pero lo que está claro es que solo asumiendo riesgos, experimentando con lo que en principio parece imposible, exigiendo y valorando más al jugador y reconcibiendo en todo momento lo que entendemos como videojuego, conseguiremos que este maravilloso arte ocupe el lugar que se merece.



JOURNEY: LA AMBIENTACIÓN

PS3/PS4 | THAT GAME COMPANY | 14/3/2012

ANTE TI SE EXTIENDE UN DESIERTO atrapado en tonos sepia mientras escuchas una cortina atonal de violines. Asciendes a pié una brillante duna coronada con lo que parecen ser tumbas. Una vez arriba se vislumbran ruinas de una civilización desaparecida y en el horizonte una majestuosa y remota montaña con un gran destello en su cima. Así comienza *Journey*, uno de los videojuegos independientes más celebrados de la pasada generación. En apenas unos segundos usa la ambientación de manera magistral para decirnos muchas cosas. Te hace sentir la soledad más profunda en ese tremendo páramo inicial; las tumbas y las ruinas te revelan que antes que tú otros ocuparon ese lugar; y al mirar a lo lejos y ver la montaña te propone un único objetivo: ascender hasta la cima cueste lo que cueste y descubrir qué es ese misterioso haz de luz que desprende. Todo esto acompañado por una música que transmite toda esa quietud mediante notas exageradamente separadas mezclado con un halo de misterior y preciosismo idescriptible. Así es como el juego usa la ambientación a cada paso que das en su maravilloso mundo. Sin palabras pero con un discurso emocional de colores, texturas, luces y un impactante minimalismo que a todos nos sobrecogió.



RIME
Los españoles de Tequila Works dieron toda una lección de diseño. Si el juego es precioso, su historia lo es aún más.



ANOTHER WORLD
Aunque cuenta con 27 años de antigüedad, mantiene su altísima calidad. Es uno de los juegos favoritos de Hideo Kojima.

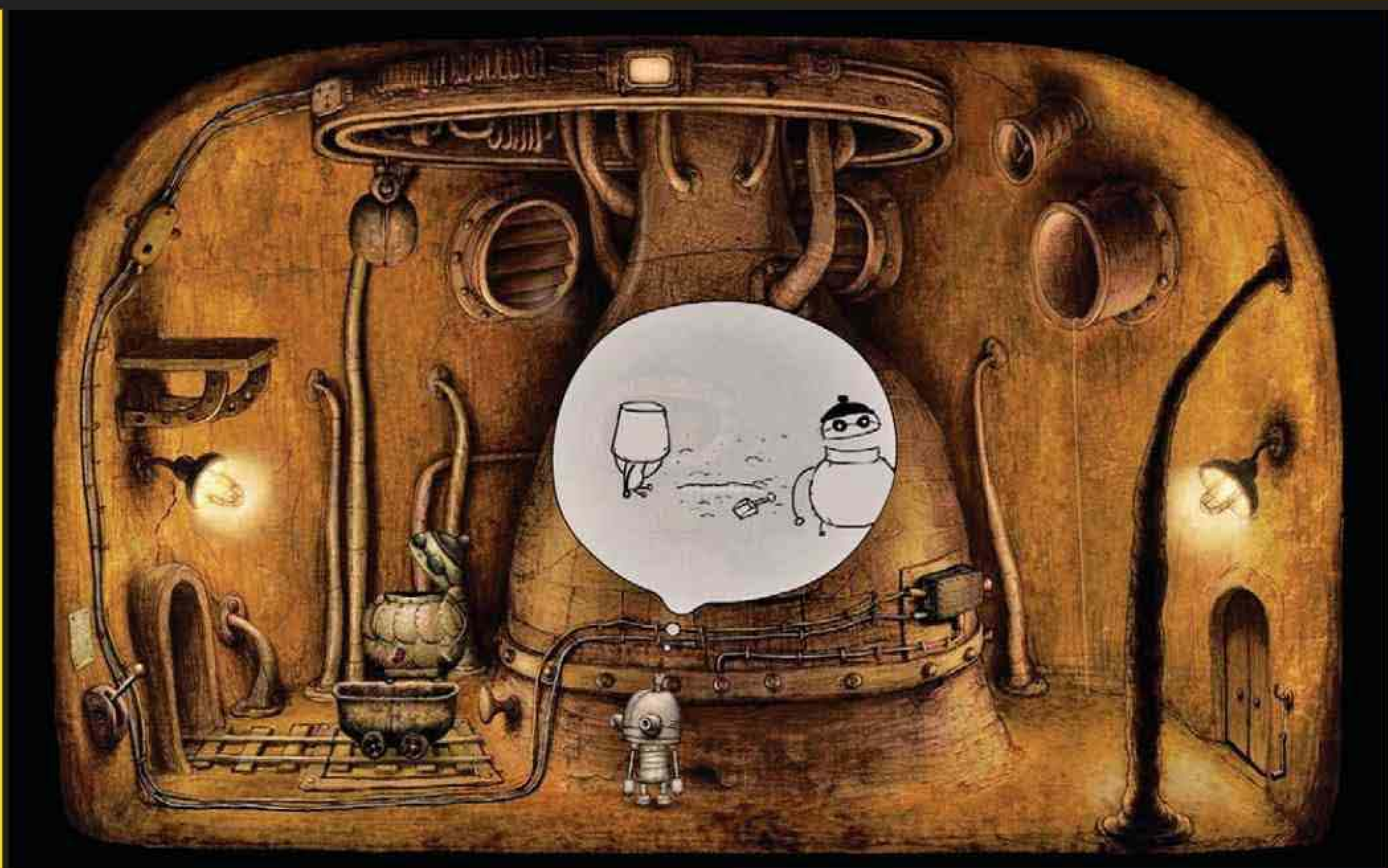








La leyenda oriental del hilo rojo llevada al extremo y contada con aún más ternura y profundidad.



MACHINARIUM: LA ICONOGRAFÍA

PS3/PS4 AMANITA DESIGN 19/9/2012

COMO HEMOS COMENTADO, siempre es difícil contar una historia sin palabras. Pues en este caso aún más ya que, aunque la trama sea sencilla, estamos ante una aventura gráfica. Un género que siempre se ha caracterizado por el uso de largos diálogos, no sólo para narrar el relato sino para expresar el contexto y necesidades de cada personaje que encontramos y con los que debemos interacturar para superar los puzles. En este caso se recurre a la iconografía como sustitutivo del lenguaje escrito. Un icono es la representación gráfica de un símbolo o signo que permite optimizar la asimilación de un mensaje. Aunque es cierto que a veces recurre a pequeñas ilustraciones animadas más detalladas cuando lo que se quiere comunicar es más complejo. Universalización con mayúsculas.

LAST DAY OF JUNE: LA DECONSTRUCCIÓN

PS4 OVOSONICO 31/8/2017

NORMALMENTE LAS HISTORIAS se nos cuentan de una manera lineal, de principio a fin. En *LDOJ* esa norma se rompe durante toda la experiencia. Esta decisión no afecta solo a la narrativa del juego sino que hace referencia a su tema central: ¿podemos viajar al pasado para modificar nuestro presente? Eso es lo que se propone el protagonista de la aventura, cambiar los hechos que preceden al accidente de coche en el que falleció su pareja y así recuperarla. No es tarea sencilla, tendrá que viajar una y otra vez. Esta estructura basada en la deconstrucción narrativa llena el argumento de sorpresas y de constantes giros ya que, al no haber diálogos, se confrontan nuestras interpretaciones y deducciones con la realidad que subyace tras los personajes del juego. La vida no es lineal, las historias tampoco.





La saga *Parasite Eve* tiene sus raíces en el J-Horror, el célebre género del terror japonés.

La historia de Parasite Eve

Se cumplen 20 años del lanzamiento en Occidente de *Parasite Eve*, una de las sagas más peculiares de Square. Recordamos cómo nació Aya Brea, su recorrido y por qué es un personaje de culto.

Los años 90 del siglo XX fueron la época clave en el "boom" del terror japonés o *J-Horror*. En Occidente el fenómeno fue un éxito gracias a filmes como The Ring, Dark Water o Audition; pero en Japón el J-Horror abarcaba mucho más, incluyendo las novelas en que se basaron muchas de estas películas. Uno de los libros más aclamados fue Parasite Eve (1995), de Hideaki Sena. La historia de las mitocondrias, organismos celulares que "poseen" el cuerpo con fines maléficos, arrasó en las librerías de todo el país. Conscientes del potencial de la obra de Sena, los editores de Parasite Eve se "lanzaron" a vender sus derechos para hacer adaptaciones al manga, el cine y, por supuesto, a los videojuegos .

SquareSoft se hizo con la licencia de Parasite Eve e inmediatamente pusieron manos a la obra. Hironobu Sakaguchi, el "Rey Midas" de Square, se encargó de la producción. A los mandos del juego para PSone, Takashi Tokita, director del aclamado *Chrono Trigger*. Ambos decidieron que, en lugar de adaptar la novela, *Parasite Eve* fuese una secuela "oficiosa". Un action RPG protagonizado por Aya Brea, una policía de Nueva York. El estilo visual remite a *Resident Evil*, con personajes 3D sobre fondos prerrenderizados; pero con "el toque Square" y múltiples secuencias CGI. La agente dispone de seis días para detener a Eve, una villana mutante que amenaza con destruir el mundo. Con motivo de la ambientación neoyorquina, *Parasite Eve* fue el primer proyecto conjunto entre los equipos de SquareSoft en Japón y Estados Unidos. Los personajes del juego fueron diseñados por Tetsuya Nomura, con Aya destacando de forma rotunda: es sensual, pero también fuerte y magnética. A este grupo de gente talentosa se unió la compositora Yoko Shimomura, que dio "el do de pecho" con la música del juego; una banda sonora magistral, que mezcla de forma sobresaliente la electrónica con toques operísticos y rockeros. De hecho, su obra tuvo tan buena acogida, que la música del juego tendría múltiples ediciones en CD. Y así, en marzo de 1998 *Parasite Eve* salía a la ven-



De la novela al manga

En 1995 se publica Parasite Eve en Japón. La novela de Hideaki Sena arrasa en las librerías, dando lugar a todo tipo de adaptaciones. El primer manga (*Parasite Eve*, 1998) se basa en la novela. Por su parte, *Parasite Eve Diva* (1998) adapta el primer juego.

Cronología de la saga

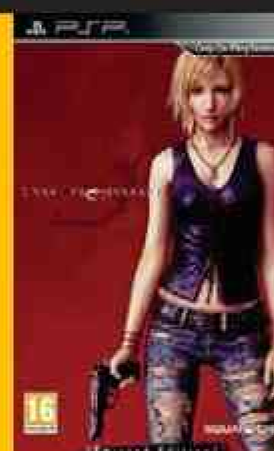
Con tan solo tres entregas, la saga *Parasite Eve* es considerada objeto de culto. Su éxito radica, por un lado, en cómo ha evolucionado en cada juego; pero sobre todo se debe al enorme talento de sus creadores.



09-1998 • PSONE
Parasite Eve
Tomando la novela original como base, *Parasite Eve* fue un juego de rol y acción con estilo propio, una protagonista carismática y unos valores de producción impecables.



08-2000 • PSONE
Parasite Eve II
Secuela con mayores dosis de acción y estilo de survival horror, *Parasite Eve II* subió el listón visual, pero llegó cuando PSone se despedía. Lo tenéis disponible en PS Store.



04-2011 • PSP
The 3rd Birthday
Más que una secuela, un giro de 180 grados para la saga, esta vez en forma de shooter en tercera persona y con un argumento un tanto enrevesado. Y pese a todo, peculiar y fascinante.







Rol, *survival horror y shooter* han sido los tres géneros recorridos por *Parasite Eve*. Las aventuras de Aya Brea ganaron en ambición con cada nueva entrega.

ta en Japón, con un lanzamiento norteamericano en septiembre. En cada territorio se vendieron un millón de copias, cifras notables pero que podrían haber sido mayores de haberse editado en Europa... ¡Square y sus decisiones absurdas! Por suerte, su secuela sí que pudo llegar a la UE, incluyendo nuestro país.

En un principio se planteó que *Parasite Eve II* fuese un "spin-off" de la saga, protagonizado por el agente gubernamental Kyle Madigan, y dejando atrás el género de los action RPG para ser un survival horror. Por tanto, ya no habría combates por turnos, y el área de acción sería mucho más amplia que en el primer juego. Se mantendrían los elementos "roleros" para conseguir mejoras en habilidades y equipamiento. Durante la producción se decidió que *Parasite Eve II* sería una secuela 100%, con Aya Brea de nuevo como protagonista. La propia Aya también ha cambiado: tres años después de lo ocurrido en la primera entrega, ahora es una agente del FBI, enfrentada a una nueva invasión de Neo Mitocondrias. La música corrió a cargo de Naoshi Mizuta, quien optó por hacer una banda sonora más ambiental que el trabajo de Yoko Shimomura, pero igualmente brillante y acertada. También cambió el diseñador del juego, pero su abandono durante el desarrollo permitió que volviera Nomura, para dar los toques finales a los personajes. Pese a ser un gran juego, no le benefició salir en el final de ciclo de PSone, ni tampoco el hecho de tener un sistema de control un tanto anticuado. Además, todos los cambios introducidos en *Parasite Eve II* (1999) afectaron a sus ventas en Japón: algo menos de 500.000 copias, la mitad que su predecesor. En el resto del mundo el juego no fue mucho más allá, con unas 600.000 unidades vendidas. Pese a ello, el juego poco a poco consiguió cierto estatus de culto, dando lugar a varias reediciones: una de lujo en 2000 (*Square Millennium Collection*, que incluía una figura de Aya Brea) y otra más en 2002 en *PSone Books*, la línea nipona de grandes éxitos.

Tiene "peli" propia

Masayuki Ochiai, director de otras películas de *J-Horror* como *Infection* o *Hypnosis*, es el responsable de la adaptación de *Parasite Eve* (1997) La película se basa en la novela original de Hideaki Sena, pero tiene un final distinto. Sin ser un "peliculón", Parasite Eve forma parte del boom del terror japonés.

Durante más de una década, Aya Brea estuvo "dormida". El éxito de los juegos para móviles animó a Square Enix a traer de vuelta a la heroína rubia, si bien luego se decidió que se tratase de un juego exclusivo de PSP. Más que una secuela, *The 3rd Birthday* sería un nuevo comienzo para la saga, sometida a un profundo "lavado de cara". Para empezar, las mitocondrias pasaron a un segundo plano; en su lugar nos encontramos a unos nuevos enemigos, los Twisted, y un argumento un tanto "lioso" con viajes en el tiempo y recuerdos fragmentados. Cambió también el estilo de juego: ni action RPG ni survival horror, sino shooter en tercera persona. En cada misión Aya es acompañada por un escuadrón, que ayuda en combate. Además, Aya puede "poseer" a estos compañeros y saltar de un cuerpo a otro para sobrevivir. El estilo de juego de disparos recuerda a juegos como *Lost Planet*, de HexaDrive; de hecho, este estudio participó en el desarrollo de *The 3rd Birthday*. Bajo la supervisión de Nomura, el juego estuvo dirigido por Hajime Tabata (*Final Fantasy XV*). También regresaron rostros conocidos de la saga. Tetsuya Nomura se volvió a ocupar de los personajes, buscando darle un aspecto más adulto al juego... y más sexy. Suya fue la controvertida idea de que, durante el combate, la ropa de Aya sufriera daños y revelase su anatomía. Por su parte Yoko Shimomura, compositora del juego original, colaboró con varios temas de la banda sonora. En suma, mucho talento para un juego notable. Pero tras salir a la venta en 2010, las ventas combinadas de *The 3rd Birthday* apenas rozaron las 500.000 copias. Cifras modestas, pero que entraban en las previsiones de Nomura y Square Enix. Tal y como ocurrió con *Parasite Eve II*, *The 3rd Birthday* se vio perjudicado por salir a la venta en un periodo de transición, con PSP cercana a su final y PS Vita a la vuelta de la esquina. Desde entonces han pasado casi diez años sin tener señales de vida de Aya... ¿O tal vez sí? La pudimos ver en el teaser del remake de *Final Fantasy VII*, en un "easter egg" en forma de póster. Ahora, sólo queda esperar que Square Enix se decida a recuperar una de sus sagas más em-

Una obra con base científica

Hideaki Sena, el autor de Parasite Eve, además de novelista es farmacólogo y experto en microbiología. Una de sus especialidades son las mitocondrias, las encargadas de suministrar energía a las células. En *Parasite Eve*, Sena hace que las mitocondrias evolucionen y tengan inteligencia propia.

Los grandes artífices de *Parasite Eve*

Un factor clave en *Parasite Eve* son los nombres ilustres que han trabajado en la serie. Su talento en la producción, diseño y composición son los pilares de la saga.



Hironobu Sakaguchi
El creador de *Final Fantasy* (y uno de los baluartes de Square) fue quien decidió adaptar el libro original, además de producir toda la saga.



Tetsuya Nomura
Posiblemente, el artista más famoso de los videojuegos nipones. Diseñó los personajes de *Parasite Eve*, además de los de *Kingdom Hearts* o casi toda la saga *Final Fantasy*.



Yoko Shimomura
Su obra cumbre es la banda sonora del primer *Parasite Eve*, pero esta reconocida compositora también ha firmado las partituras de la saga *Kingdom Hearts* o la de *Final Fantasy XV*.

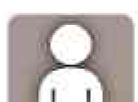


Hajime Tabata
Dirigir *The 3rd Birthday* fue la confirmación de su "peso" en la industria. Hoy está al frente de la franquicia *Final Fantasy* y es una de las principales figuras de Square Enix.



16+

Género:
RPG DE ACCIÓN
Desarrollador:
SQUARESOFT
Editor:
SQUARESOFT
Disponible en PlayStation Store:
NO (SÓLO EN PS STORE AMERICANA Y JAPONESA)


JUGADORES
1

INSTALACIÓN
NO

TEXTOS
INGLÉS

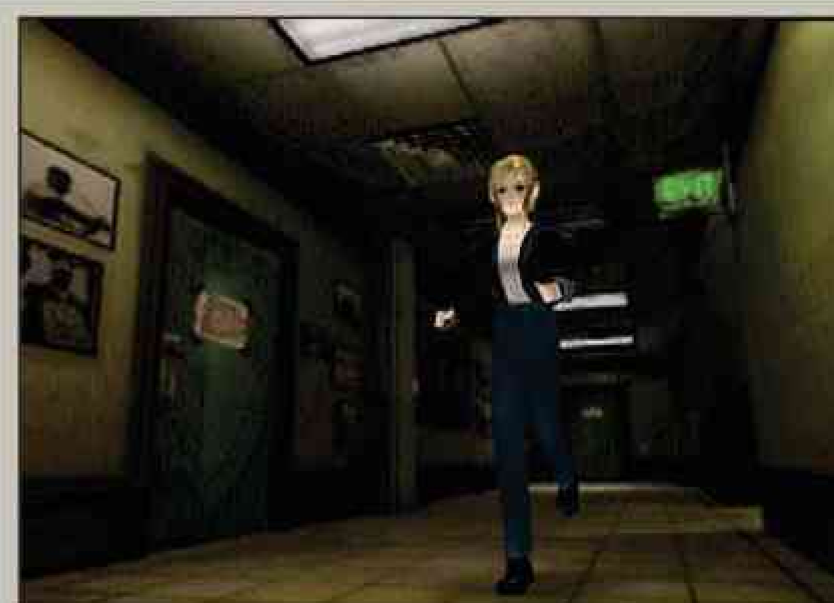
VOCES
NO TIENE











PSONE Y EL TERROR DE LAS **MITOCONDRIAS**

Parasite Eve

La PlayStation original tiene muchos "tapados" a reivindicar, entre ellos esta maravilla de Square que, lamentablemente, nunca se edito en España.

Lo que iba a ser una agradable velada en la Ópera de Nueva York se convierte en una noche de terror. La actriz principal se ha transformado en Eve, un ser maléfico que ha carbonizado a todos los asistentes. Poseída por las mitocondrias, Eve planea destruir el planeta. La agente Aya Brea es la única que puede detenerla, pero tiene sólo seis días para conseguirlo. Este es el fascinante escenario que plantea *Parasite Eve*, uno de los juegazos que Square Enix (todavía como SquareSoft) dio a los usuarios de PSone.

***Parasite Eve* es un híbrido** entre survival horror y juego de rol. Del primero toma su sistema de control y también su estética: personajes en 3D sobre unos exquisitos escenarios prerrenderizados. Pero Square dio una vuelta de tuerca al género, añadiendo elementos "roleros" como mejora de atributos, habilidades y armas. *Parasite Eve* también tiene un sistema de combate más cercano a los RPG, con una barra de tiempo activo y una "malla" de apuntado (muy similar a la de *Vagrant Story*, otra joya del mismo estudio). El resultado es un juego peculiar y original, que aportaba un punto de vista más refrescante a lo habitual en los survival horror de la época. Pero si por algo *Parasite Eve* ha sido aclamado, es por sus apartados narrativo y técnico. Su argumento, basado en una aclamada novela japonesa de terror, es un poquito más maduro y adulto que lo habitual en otros géneros. Todo lo que digamos sobre la magnífica música de Yoko Shimomura se quedaría corto; al igual que los elogios a los diseños de Tetsuya Nomura. *Parasite Eve* es un juego de culto con todas las letras, y una "rara avis" en el catálogo de la primera PlayStation. Una pena que, al no haber salido en Europa, *Parasite Eve* sólo esté disponible para los usuarios norteamericanos y japoneses de la PS Store...

UN **HÍBRIDO DE GÉNEROS** CON ESTILO PROPIO



① **SURVIVAL HORROR.** La estética, el control o los diálogos son los clásicos del genero, pero poniendo más énfasis en los diálogos y la narrativa.



② **RPG.** Los combates son por turnos, con una barra de tiempo activo y una "malla" de apuntado, similar a la de otro RPG de Squaresoft, *Vagrant Story*.



③ **JEFAZOS.** Eve es nuestro primer jefe y será también el último, así como multitud de monstruos y criaturas mutadas por las mitocondrias.



16

Género:
SURVIVAL HORROR
Desarrollador:
SQUARESOFT
Editor:
SQUARESOFT
Disponible en PlayStation Store:
SÍ
Precio:
3,49 €


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
708 MB


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
NO TIENE











EL **REGRESO** DE LA AGENTE AYA BREA

Parasite Eve II

La saga de Aya Brea se estrenó en nuestro país con esta secuela, un survival horror "de tomo y lomo" que apostaba por la acción constante.

Han pasado tres años desde los acontecimientos de *Parasite Eve*, y Aya Brea es ahora agente del FBI. Pero no va a poder disfrutar de su ascenso, ya que las Neo Mitocondrias atacan de nuevo, esta vez en Los Ángeles. Aya debe desplazarse por diversos escenarios del país, haciendo uso de su arsenal de armas y habilidades, para acabar de una vez por todas con las mutaciones mitocondriales.

El regreso de Aya Brea vino con una serie de cambios respecto al anterior juego. Se mantuvo la estética de fondos prerrenderizados y personajes en 3D, pero con unos gráficos más detallados y cuidados. Lo que no volvió es el sistema de combate "rolero", sino que se optó por la acción pura y dura propia de los survival horror. En *Parasite Eve II* tenemos libertad de movimientos, así como acceso a un nutrido arsenal de armas de fuego. Pero esta secuela no abandona por completo los elementos RPG. Para empezar, podemos acumular experiencia para mejorar nuestros atributos, o comprar mejor equipamiento. Además, Aya dispone de Energía Parasitaria, que le permiten realizar" hechizos" de ataque, protección y cura, basados en los cuatro elementos. Como veis, un arsenal muy nutrido, y que nos viene de maravilla contra la gran cantidad de monstruos y jefes finales del juego. Variedad en combate para un juego con múltiples finales y nuevos modos de juego desbloqueables. Esta secuela tiene de nuevo unos elevados valores de producción, con apartados visuales y sonoros que se encuentran entre lo mejorcito de PSone. El único "pecado" de *Parasite Eve II* es que llegó un poco tarde, justo cuando PSone estaba a punto de dar paso a su sucesora, PS2. En su momento el juego no recibió la atención merecida, pero hoy día es un título venerado en todo el mundo. Y que, si disponéis de PS Vita, PSP o PS3, podéis disfrutar ahora mismo, ya que *Parasite Eve II* está disponible en PS Store a un precio de risa.

» AYA BREA: MÁS **COMBATIVA Y LETAL** QUE NUNCA



1 AGENTE DEL FBI. En su nuevo puesto, Aya es la encargada de detener las amenazas relacionadas con las Mitocondrias.



2 ACCIÓN. Los combates son en tiempo real, podemos ver a los enemigos en todo momento y contamos con un nutrido arsenal.



3 JEFES FINALES. Estas criaturas exigen lo mejor de nuestras habilidades Parasitarias y puntería. Por suerte, la munición es casi ilimitada.

PlayManía

DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



» REPORTAJE

APOCALÍPTICOS FUTUROS

Si los videojuegos son cultura y la cultura es un reflejo de la sociedad en la que vivimos, ¿tan negro vemos nuestro porvenir como para que haya anunciados tantos juegos ambientados en futuros apocalípticos? Repasaremos *Fallout 76, Cyberpunk 2077, Rage 2, Metro Redux*... ¡Lo bueno es que todos son juegazos!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página



» AVANCE

DRAGON QUEST XI

Los amantes del J-RPG más clásico tienen una cita ineludible con *Dragon Quest XI*, que tendrá idénticos mimbres que la entrega que tanto disfrutamos en PS2, pero mucho más grande y bonito.



» REPORTAJE

LOS NUEVOS JUEGOS DE PLAYSTATION VR

Probaremos la nueva hornada de juegos para PlayStation VR que estarán disponibles en los próximos meses, como *The Persistence, Tetris Effect, Déraciné* o *Transference*. Originalidad, variedad y diversión.



» AVANCE

SPIDER-MAN

El juego de Marvel definitivo será exclusivo de PS4. Lo jugaremos y os ofreceremos el mejor reportaje. Porque ya sabéis que un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

FORTNITE BATTLE ROYALE



Zonas con el mejor botín • Consigue paVos • Mapa completo

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: Moverse
Stick Derecho: Mover la cámara/ Reparar construcción
L3: Correr
✖ : Saltar
R2: Disparar
L2: Apuntar
L1 y R1: Escoger arma
■ : Interactuar
TouchPad: Mapa
Cruceta Arriba: Inventario
Cruceta Abajo: Escoger Baile/Emoji
● : Activar modo de construcción
L1: Escoger material de construcción
R1: Rotar pieza de construcción
R2: Establecer pieza de construcción o trampa



CONSEJOS GENERALES

¿Te acabas de estrenar en *Fortnite* y no sabes por dónde empezar? Estas indicaciones te serán de ayuda.

CONSEJOS GENERALES

Antes de escoger modo de juego, accede a los Ajustes y activa las siguientes opciones para disponer de una serie de ventajas en la partida:

- **Asistencia de apuntado:** asegúrate de activar esta opción. Te será útil, y la mayoría de jugadores lo usa.
- **Equipado automático:** recoge al instante las mejores armas y objetos, sin tener que pulsar Cuadrado.
- **Construcciones turbo:** para construir con rapidez y de forma automática.
- **Abrir puertas automáticamente:** ya no tendrás que preocuparte de frenar tu ritmo para abrir una puerta.
- **Sprint automático:** para moverte siempre corriendo.

PRACTICA TU PUNTERÍA

Te recomendamos que uses tus primeras partidas para "foguearte": ya tendrás tiempo de acumular bajas y victorias. Aprovecha estas partidas iniciales para practicar con las armas, el apuntado, el cambio de arma y la recarga. ¡Pronto sabrás hacerlo sin pensar! También puedes practicar mientras en la zona inicial donde esperas el autobús.

ZONA DE ATERRIZAJE PARA NOVATOS

Si estás en tus primeras partidas, lo mejor es aterrizar en una zona segura. Ya sea en solitario o junto a compañeros de escuadrón, procura evitar los lugares donde veas que aterrizan la mayoría de jugadores. Elige una zona más apartada; si hace falta, abre el paracaídas antes para planear hasta ella ❶ (pero no tardes demasiado en descender). En ese lugar podrás conseguir suministros y planear tu estrategia, a salvo de otros enemigos... ¡al menos de momento!

EN CAÍDA LIBRE

¿Ya sabes dónde quieres aterrizar? Pulsa abajo y hacia delante en el stick izquierdo para lanzarte en caída libre. Tu objetivo es llegar cuanto antes a tierra firme, pero por si las moscas, mira a tu alrededor: puede ser que tus







enemigos también se dirijan a esa zona. En ese caso, abre el paracaídas y planea a otra zona más despejada. Cuando estés a punto de llegar al suelo, se abrirá el paracaídas: planea hacia una zona elevada (como un tejado) para ponerte a cubierto de inmediato.

BUSCA COBERTURA

Una vez en tierra firme, busca el refugio más cercano: una casa, una cabaña, una fábrica... Necesitas conseguir armas cuanto antes, pero sobre todo, evitarás estar a la vista de potenciales enemigos, ¡como los francotiradores! Hasta que tengas un buen equipamiento, procura moverte deprisa, de casa en casa. Y si te disparan, ponte a cubierto o construye una cobertura 2.

ACUMULA RECURSOS

Tu inventario sólo tiene seis espacios, uno para el Pico y el resto para armas. Pero ¿sabías que no hay límite para los materiales? Puedes acumular tanta Madera, Piedra y Metal como quieras a lo largo de la partida; de ese modo, podrás "descuidarte" al construir, ya que siempre dispondrás de materia prima. Y eso no es todo: la munición en general puede acumularse en gran cantidad, al igual que las trampas. "Rapiña" todo cuanto veas para tener recursos ilimitados.

APROVECHA EL MODO PATIO

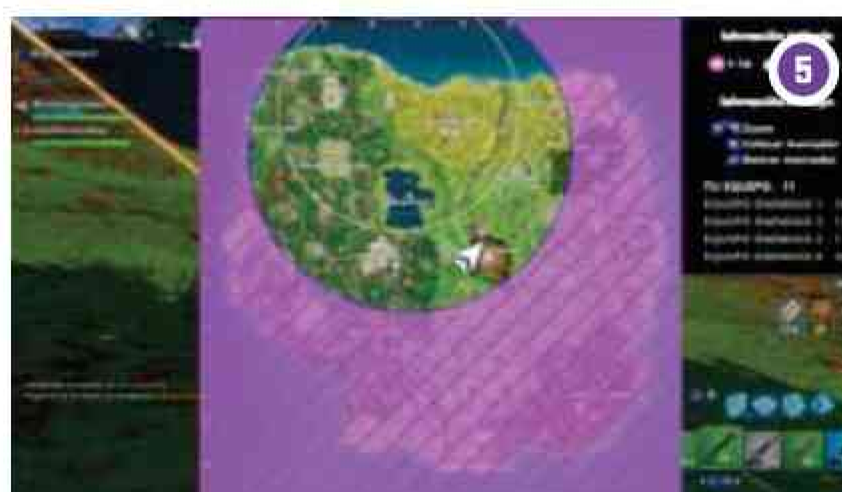
El Modo Patio de Juegos está pensado para que des rienda suelta a tu creatividad, sin estar pendiente de los enemigos. En esta modalidad la Tormenta tarda una hora en llegar, tiempo de sobra para que practiques construyendo, disparando o probando los distintos tipos de armas y objetos. El límite es tu imaginación: construye un campo de tiro, crea edificios gigantes, prueba con amigos un circuito aéreo o simplemente practica hasta dominar cada aspecto del juego.

CUIDADO CON PICAR PAREDES

Salvo si necesitas recursos con urgencia, te aconsejamos que no piques paredes de edificios o casas. Puedes quedarte al descubierto y ser un blanco fácil. Además, obtendrás recursos mucho más rápido si picas árboles, rocas o vehículos aislados. En situaciones de emergencia, siempre puedes picar mobiliario (de interior o urbano) para conseguir materiales al instante.

DISFRUTA CON LOS CARRITOS

Repartidos por la isla hay carritos de supermercado. Puedes usarlos para llegar antes a una zona concreta, llevar a un compañero y empujarle mientras dispara, o simplemente divertirte "haciendo el cabra" 3. Pero atención: mientras empujas el carrito quedarás totalmente expuesto. »


ZONAS ABIERTAS

Por más cuidado que pongas, antes o después deberás atravesar una zona abierta. Lo mejor es que te agaches y te muevas, tan deprisa como puedas, de una cobertura a otra 4. Si puedes, corre en zigzag y saltando para evitar a posibles francotiradores. En cuanto te sea posible, corre a zonas elevadas (y con cobertura) desde las que puedas reconocer todo el terreno.

NO DEJES DE MOVERTE

Debes sólo detenerte sólo lo preciso, ya que cada segundo que estás parado te expone a un "balazo" enemigo. Muchos jugadores caen porque, en la cima de su fuerte, se dedican a mirar a lontananza. Abandona tu cobertura sólo para disparar y sólo si tienes localizado tu blanco. Ten presente también que acciones como abrir Llamas o tomar Pociones de Escudo consumen tiempo: hazlo sólo si tienes la certeza de que estás solo, o bajo una buena cobertura.

APRENDE A USAR EL MAPA

Al pulsar el TouchPad podrás ver el mapa. En él se indica tu posición, la de tus compañeros (si estás jugando en equipo) y, lo más importante, hacia dónde va la tormenta. A medida que avanza la tormenta, el mapa se vuelve violeta y la única zona segura es la señalada con el círculo del Ojo de la Tormenta 5. El mapa además te señala, con una línea recta, hacia donde debes dirigirte para guarecerte. ¡Pero cuidado! El resto de jugadores también irán hacia el Ojo de la Tormenta, y pronto el espacio será demasiado pequeño como para que no te puedan ver.

CUIDADO CON LA TORMENTA

En la esquina superior derecha, debajo del minimapa, verás una cuenta atrás. Te indica el tiempo restante para que el Ojo de la Tormenta se estreche y cubra parte del mapa. Debes ir a la zona segura antes de que se agote el tiempo, o de lo contrario te atrapará la tormenta 6. Si esto ocurre... ¡Corre! Tu salud desciende rápidamente cuando estás en ella, así que debes llegar cuanto antes a la zona despejada. Procura evitar esta situación, prestando atención al mapa, a la cuenta atrás y corriendo en línea recta hacia la zona segura más próxima.

ESCUCHA CON ATENCIÓN

En *Fortnite* tus oídos son tan importantes como los ojos. Elementos como los Cofres o los cristales de salto emiten un sonido reconocible, que te permitirá localizarlos. "Pon la oreja" también para oír los pasos del enemigo, si está buscando recursos, abriendo puertas, disparando... El sonido direccional te ayudará a determinar su posición para anticipar sus movimientos.

¡NO HAGAS RUIDO!

El sonido delata la posición del enemigo, ¡pero también la tuya! No dispares si no estás combatiendo (o practicando): las detonaciones son la forma más rápida de determinar tu ubicación. Igualmente, si crees que hay un enemigo cerca, evitar hacer ruido: camina en cuclillas (pulsando R3), no abras puertas y muévete despacio, ya sea para escapar o para sorprender a tu rival.

DIVIDE Y VENCERÁS

No esperes ganar una partida si te lanzas a combatir contra el primer enemigo que veas. La mejor táctica es dejar que el resto de jugadores se eliminen entre ellos. Cuando tengas buen equipamiento y los escudos rellenos (tanto en solitario como en equipo), busca una zona segura en el Ojo de la Tormenta (mejor si es un lugar elevado). Disfruta viendo cómo el contador de jugadores va descendiendo. Al final quedarán unos pocos enemigos, concentrados en un área pequeña: tu oportunidad perfecta para sorprenderles y acabar con ellos.

PARA "LOOTEAR" USA EL PICO

Cuando derribes a un enemigo y quieras coger su botín, usa el Pico. De ese modo cogerás todo lo necesario, en lugar de pulsar Cuadrado y, por error, sustituir tu mejor arma por unos vendajes. Con el Pico conseguirás todos los materiales disponibles, y a toda velocidad.

¡ESA PUERTA, QUE HAY CORRIENTE!

Cuando veas una puerta abierta, una de dos: o hay alguien dentro, o lo ha habido. Imagina que has entrado en una casa y estás cogiendo suministros, armas o recursos y un enemigo ve la puerta abierta. ¡Adiós! Cierra siempre que entres en una casa para no delatar tu posición.

RESERVA LOS LANZACOHETES

Por más tentador que te parezca, no dispares un Lanzacohetes a un enemigo: por lo general no acertarás y quedarás desprotegido. Es mucho más eficaz usar este arma contra construcciones y fuertes; además de derribarlos, dañarás a los enemigos que haya dentro.

CÓGELE "EL TRUCO" AL LANZAGRANADAS

Si no quieres sentirte frustrado con este arma, debes conocer su funcionamiento. Si disparas contra una superficie (por ejemplo, la base de un fuerte), la granada rebotará y no hará daño. Tienes que apuntar sobre la estructura que quieras dañar, como la cima de una torre enemiga. Cuando hayas dominado esta técnica, puedes probar los disparos con rebote: intenta hacer que la granada impacte contra una pared para que caiga dentro de un fuerte.

LOS MUROS SON LA MEJOR PROTECCIÓN

¿Por qué te crees que son la primera opción de construcción? Un muro te protegerá al instante del fuego enemigo; incluso "se comerá" una granada o un disparo de lanzacohetes, permitiéndote seguir con vida. Eso sí: en combate debes asegurarte de que los muros que construyas son de Madera, ya que el resto de materiales necesitan más tiempo de creación.

»

» DOMINANDO EL DISPARO

Hacerse con la victoria en *Fortnite* requiere conocer el juego, y un aspecto fundamental es su sistema de disparos. Con estos consejos serás imbatible.

REDUCE LA SENSIBILIDAD

Si quieres mejorar tu puntería, reduce la sensibilidad del mando. Entra en Ajustes y pon el mismo parámetro en Sensibilidad X y Sensibilidad Y: un 0.50 o un 0.55. Te acostumbrarás a la velocidad al apuntar, encontrando la que más se ajuste a tu estilo de juego.

EL TAMAÑO DE LA MIRILLA

¿Sabías que el tamaño de la mirilla puede cambiar? Una mirilla más grande implica un disparo más disperso; por tanto, necesitas que su radio sea lo más pequeño posible. Para ello, evita disparar saltando o en movimiento (sí; sabemos que es difícil si estás bajo fuego enemigo). También es recomendable que dispares en ráfagas: mantener apretado el botón de disparos hace que la mirilla se expanda, reduciendo así la posibilidad de acierto ❶.

LA DISTANCIA IMPORTA

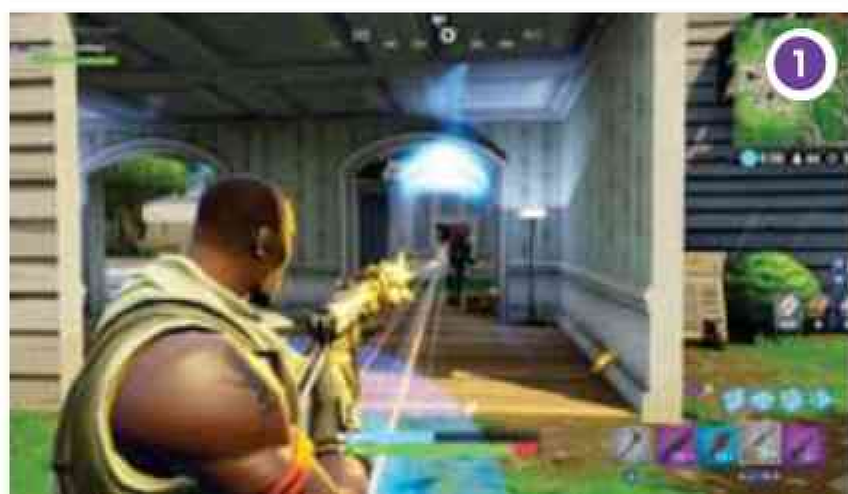
En *Fortnite* es bastante sencillo apuntar a un blanco a distancia y acertar. Lo que quizás no sepas es que, a mayor distancia, menor es el daño ❷. Acertar a un enemigo a más de 100 metros, puede hacer la décima parte de daño que un disparo a bocajarro, incluso en la cabeza. Limita tus disparos de larga distancia a las armas específicas, como los fusiles de francotirador.

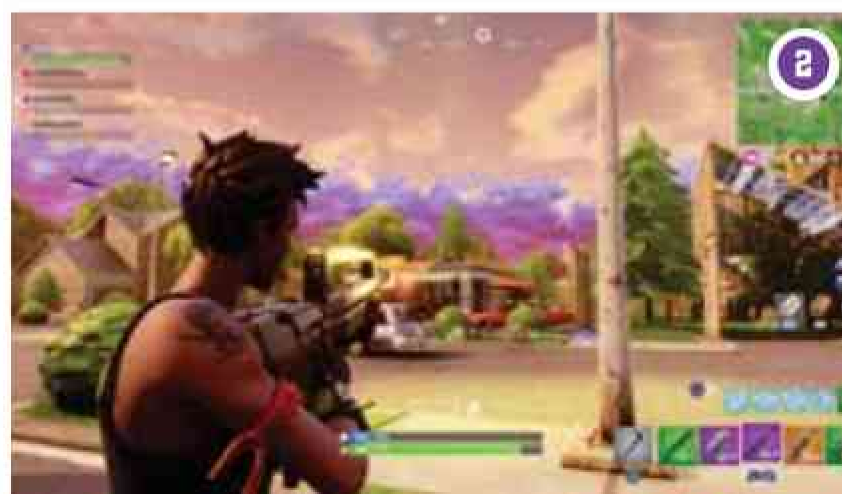
MEJOR AGACHADO

Si tienes un arma de largo alcance (como un rifle de francotirador) y el enemigo está a tiro, agáchate. Esa posición es perfecta para limitar el tamaño de la mirilla, además de permitirte apuntar con calma y pulso firme. Además, si tenemos en cuenta lo que te hemos explicado de la distancia, querrás que tu disparo desde lejos haga tanto daño como sea posible.

EVITA LOS "HEADSHOTS" (POR AHORA)

Ver a un enemigo a lo lejos e intentar dispararle a la cabeza es muy tentador, sobre todo por el daño multiplicado que implica. Pero lo cierto es que, hasta que no seas un jugador casi experto, es bastante difícil que consigas acertar. Apunta mejor al pecho o la cintura: tus probabilidades de acierto son mucho mayores ❸ y es posible que logres "enlazar" varios disparos.







CADA SITUACIÓN TIENE SU ARMA

No te limites a un mismo tipo de arma, aunque sea de las mejores categorías. Por ejemplo, cuando el combate sea "íntimo y personal" ❹, una escopeta siempre resulta mucho más eficaz. En cambio, para enemigos que están a media o larga distancia, usa un fusil; mientras que las armas automáticas, como la minigun, son la mejor opción en combates masivos.

UTILIZA COMBOS

Las armas más potentes suelen tener un tiempo de recarga más lento. Esto te deja totalmente desprotegido en combate; incluso si estás recargando para rematar a un enemigo. Lo más aconsejable es usar un combo de armas; por ejemplo, un potente rifle de francotirador junto con un rifle de asalto o una escopeta táctica para combates más cercanos.

OJO CON LOS SALTARINES

Una táctica habitual en los combates es que tus enemigos salten continuamente, para dificultar que puedas acertarles. Si les "sigues" con la mirilla es muy difícil que tus disparos den en el blanco ❺. En lugar de eso, espera a que toquen el suelo para disparar. Todos los saltos son iguales (salvo si usan una Piedra de Salto), así que podrás calcular el momento exacto en que tocan tierra para disparar y acertar. Es un proceso que lleva tiempo, pero una vez lo domines, lo sabrás calcular de forma instintiva. !No habrá "saltito" que pueda contigo!

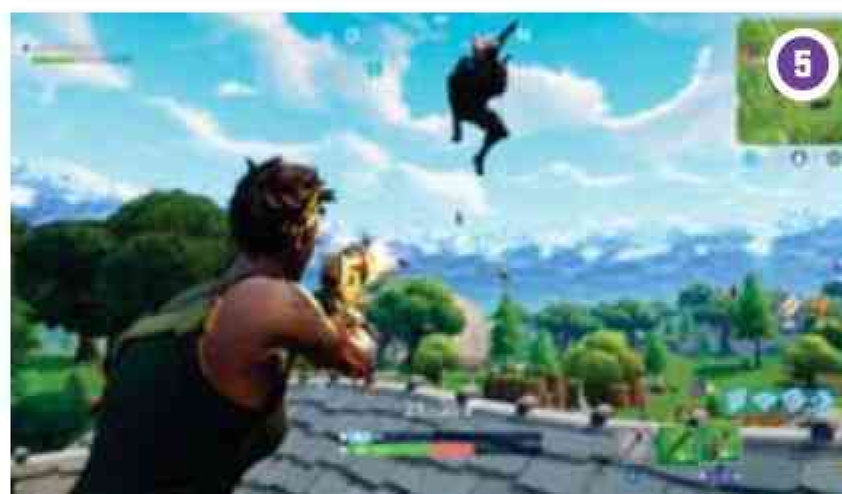
ATENTO A LA INERCIA

Si quieres ser un francotirador experto, debes tener en cuenta que la bala pierde velocidad e impulso cuanto mayor es la distancia. Si disparas a un blanco a unos 50 metros, tus disparos siempre irán en línea recta. En cambio, a partir de los 100 metros, la bala desciende, por lo que deberás apuntar más arriba para que acierte en el blanco. Practica con blancos muy alejados para poder calcular hacia dónde debes disparar en las distancias más largas.

DISTANCIA Y TIEMPO

La inercia tiene sobre todo importancia al usar un fusil de francotirador ❻. Los disparos de este arma se ven afectados por dos factores: la distancia y el tiempo. La distancia está relacionada con la inercia: recuerda que, a mayor longitud, la bala pierde impulso y cae, por lo que debes apuntar más arriba. En cuanto al tiempo, significa que la bala tarda más en llegar a un blanco móvil, por lo que no tiene sentido disparar a su posición actual. En lugar de eso, anticípate y dispara al punto donde crees que va a estar el enemigo, anticipándote a su posición. »







» LOS COFRES

Son el botín más preciado de *Fortnite,* ya que en su interior encontrarás armas, materiales o Pociones. Con estas indicaciones no pasarás por alto ni un solo Cofre.

LOS COFRES "CANTAN"

Todos los Cofres emiten un sonido característico, similar a un coro angelical. Presta atención y, si estás usando auriculares, podrás detectar la posición exacta del Cofre ❶. Si estás oyendo el canto del Cofre pero eres incapaz de encontrarlo, destruye las paredes a su alrededor para dar con él; muchos Cofres están ocultos detrás de tabiques, falsos techos o incluso en sótanos.

¡CUIDADO AL PICAR!

Imagina que has detectado un Cofre en una posición elevada, o justo sobre tu cabeza. Tan solo tienes que picar el suelo sobre el que se apoya el Cofre, para que caiga y puedas coger sus contenidos, ¿verdad? ¡Grave error! Si destruyes la superficie donde está el Cofre, tanto él como su botín desaparecerán. Presta mucha atención a esto al buscar Cofres que estén ocultos.

BUSCA EN ZONAS ELEVADAS O EN EL SUELO

Los Cofres se suelen encontrar en lugares elevados, a ras de suelo o en el subsuelo. Rara vez los encontrarás en los pisos centrales. Si ves un piso alto, ten por seguro que arriba encontrarás un Cofre. Un buen ejemplo son los pisos al sur de Latifundio Letal ❷. Muchos jugadores se dejan caer en el edificio más alto y, a base de picar, descienden pisos y acceden a varios Cofres.

CAZADOR DE COFRES

Ahora mismo los Cofres se suelen concentrar en zonas específicas, pero es probable que, en próximas actualizaciones del juego, su ubicación cambie por completo. Pero eso no debe afectarte: una vez te hayas familiarizado con los escenarios y en general con el juego, tu instinto te dirá dónde están los Cofres, sin importar que los hayan "movido de sitio" ❸.

NO TE PRECIPITES

Si ves un Cofre, el impulso natural es correr a abrirlo. Intenta contenerte y, al menos durante uno o dos segundos, escucha bien a tu alrededor. Busca trampas en torno al Cofre, o presta atención a posibles pasos. Usar los Cofres como señuelo es una práctica habitual en Fortnite, e incluso tú mismo puedes recurrir a esta táctica cuando seas un jugador experto.













OTRAS FORMAS DE CONSEGUIR BOTÍN

Los Cofres no son el único modo de obtener equipamiento. Te explicamos qué son las Máquinas Expendedoras, los Globos y las Llamas, y dónde encontrarlo todo.

MÁQUINAS EXPENDEDORAS

Las máquinas expendedoras ❶ son una alternativa a los Cofres y otros botines. Si has acumulado grandes cantidades de materiales, puedes canjearlos por armas y objetos. Cada máquina tiene tres ofertas a elegir en una de estas categorías:

- **Oferta Blanca** (Común): 100 unidades.
- **Oferta Verde** (Poco Común): 200 unidades.
- **Oferta Azul** (Rara): 300 unidades.
- **Oferta Púrpura** (Épica): 400 unidades.
- **Oferta Naranja** (Legendaria): 500 unidades.

DÓNDE SE ENCUENTRAN

A**parecen en ubicaciones aleatorias,** pero en el Mapa te hemos señalado las más habituales. Suelen estar cerca de los escenarios más grandes, en estaciones de servicio y en las cabañas que hay por toda la isla. Emiten un zumbido eléctrico muy característico.

GLOBOS

T**ambién conocidos como Airdrops,** se trata de globos aerostáticos que transportan cajas repletas de botín ❷. Su aparición viene precedida por un "bocinazo", seguido de una marca de baliza en el suelo que indica dónde va a caer el Globo. Tardan en caer; pero siempre puedes disparar al globo para romperlo y que la caja caiga cuanto antes. Eso sí: esto alertará a otros jugadores, y puede que un compañero se adelante.

DÓNDE SE ENCUENTRAN

También son aleatorios, tanto en aparición como en cantidad. Son más frecuentes en las batallas masivas, como por ejemplo las partidas de 50 vs 50. Esto significa que tus enemigos pueden detectar el globo y "campear" cerca, esperando a que un incauto se acerque al botín para así liquidarlo. ¡Ten cuidado!

LLAMAS

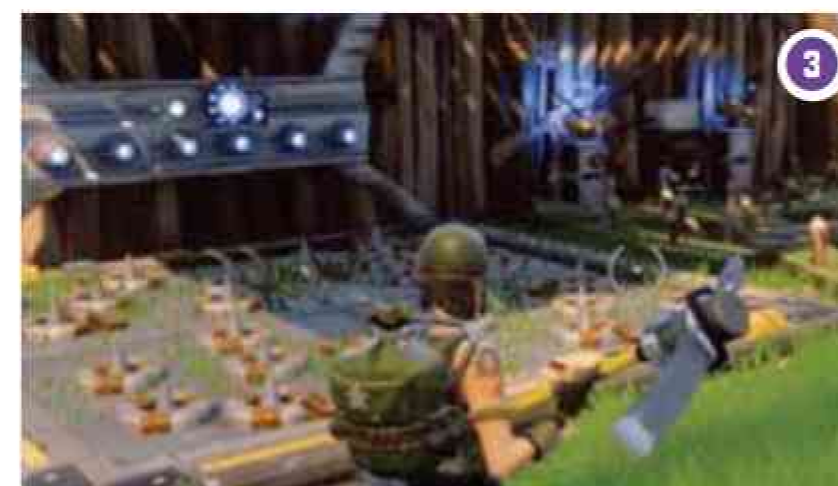
Son el "loot" más reciente de *Fortnite*. Las reconocerás por su forma característica: una piñata en forma de llama ❸. Sólo hay tres por partida, y abrirlas lleva un poco más de tiempo de lo normal. Suelen contener 500 unidades de Piedra o de Metal, montones de munición, tres trampas y todo tipo de armas y consumibles.

DÓNDE SE ENCUENTRAN

Las ubicaciones cambian en cada partida, pero hay varios puntos donde es frecuente encontrarlas. Búscalas sobre todo en Latifundio Letal y Señorío de la Sal, aunque también puede haber alguna llama en Ciudad Comercio, Acres Anárquicos, Parque Placentero, Caserío Colesterol, Pisos Picados, Ciudad Comercio y Balsa Botín. »







» ASÍ SE USAN LAS TRAMPAS

Aunque muchos las pasan por alto, las trampas son una de las mejores opciones que tienes en *Fortnite* para sumar victorias. Te explicamos cómo dominarlas.

TIPOS DE TRAMPAS

Aunque ha habido varios tipos de trampas en las temporadas de Fortnite, nos vamos a centrar en la más habitual ahora mismo: los pinchos. Los otros objetos equipables como trampas no son tales, sino de apoyo:

- **Fogata:** durante un tiempo limitado, permite recuperar salud a los aliados que estén cerca.
- **Plataforma:** para saltar grandes distancias.
- **Cama Elástica:** también para saltar, pero en cuatro direcciones distintas ❶.

CÓMO USAR LAS TRAMPAS

La trampa se debe colocar sobre una superficie plana de construcción, como un suelo o un techo. Cuando los enemigos la pisen, los pinchos de la trampa le quitarán hasta 75 puntos de salud. Obviamente, los jugadores más avezados pueden "oler" una trampa y anticiparse; pero es posible pillar desprevenidos a muchos enemigos si sabes dónde colocarla.

DÓNDE PONERLAS

No intentes predecir el trayecto de tu enemigo para colocar la trampa. Lo mejor es ponerla en zonas de paso probable, sobre todo el interior de las casas o en alguno de los puentes principales. También puedes colocarlas justo tras una puerta ❷, en una pared, bajo un saliente... Y por supuesto, en cualquier muro, suelo o techo de tus construcciones.

NO LAS DEJES A LA VISTA

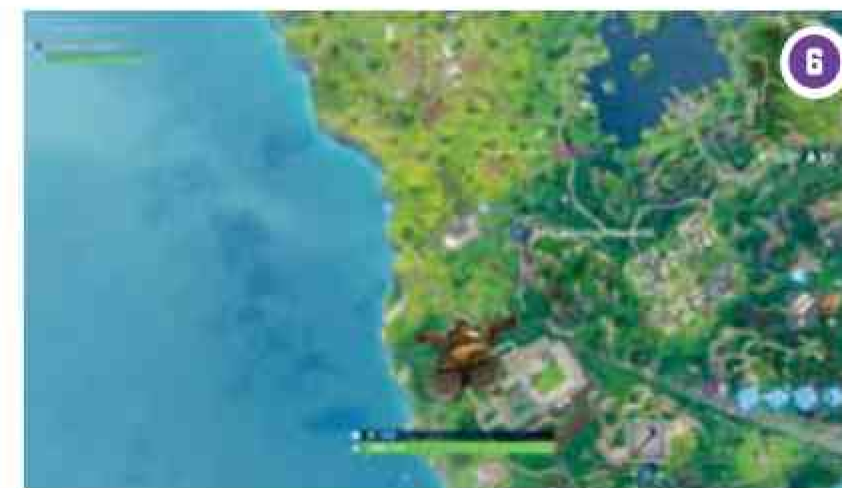
Tus enemigos no son tontos, y una trampa mal colocada se puede ver a la legua. Debes ponerlas en lugares discretos, sobre todo en aquellos sitios que un jugador a la carrera va a pasar por alto: un techo, justo al doblar una esquina o al final de una escalera que hayas construido.

MEJOR EN ZONAS TRANSITADAS

No tiene sentido que coloques trampas en zonas apartadas o poco frecuentadas. Si quieres sacarles el máximo partido, pon tus trampas en las casas de lugares como Pisos Picados, Ciudad Comercio o Pueblo Tomate. Si eres el primero en llegar, ten por seguro que los enemigos aparecerán pronto. Y si llegas a estas zonas cuando ya haya otros jugadores, intenta sorprenderles colocando trampas a la salida de las habitaciones donde se encuentren ❸.







TRAMPAS Y CONSTRUCCIÓN

A la hora de colocar trampas en una construcción, recuerda que no podrás activarlas hasta que un elemento esté completo. Es decir: si creas un muro de Metal, hasta que no termine de construirse no podrás colocarle una trampa. De igual modo, recuerda que puedes editar construcciones para que los enemigos caigan en tus trampas. Por ejemplo, si estás escuchando a un enemigo en el techo de tu fuerte, coloca una trampa justo debajo, y edita el techo para hacerle un agujero por el cual tu oponente caiga de lleno en dicha trampa ❹.

TRAMPAS CON SEÑUELO

En *Fortnite* la codicia suele ser más fuerte que la prudencia: si un jugador ve un Cofre o una Llama, irá directo a abrirlos sin pensar. Coloca tu trampa junto a uno de estos objetos ❺ (sin abrirlos antes, claro) y ten paciencia: antes o después algún enemigo "picará el anzuelo".

USA TUS RECURSOS

¿Y si recurres a tu inventario para atraer al enemigo a una emboscada? Deshazte de un par de armas "golosas", en un lugar a la vista, y coloca una trampa frente a ellas. Pronto llegará un rival al "olor" del botín y caerá en el engaño, permitiéndote recuperar tus armas... ¡y las del enemigo! Otra táctica para atraer a los jugadores consiste en abrir fuego. Primero, coloca tu trampa a la entrada de un edificio o frente a tu construcción. Después, dispara a un enemigo y déjate ver entrando junto a la trampa: el rival vendrá a por ti y caerá de lleno en ella.

TRAMPAS PARA CONEJOS

Si ya has dominado el uso básico de la trampa, puedes probar esta estrategia más especializada. Consiste en encerrar a tu enemigo, bien sea construyendo a su alrededor o bien "cerrando" la construcción en que se halle. Después, coloca la trampa junto a él o en la salida de su fuerte, ¡y ya lo tienes! Es una táctica difícil de dominar, pero te asegura la victoria sobre tu rival.

TRAMPAS PARA "TRAMPOSOS"

Una vez le hayas "pillado el truco" a las trampas, puedes usarlas de formas... digamos un poquito "sucias", pero que te permitirán sumar puntos y completar desafíos. Una de ellas consiste en dejar a un enemigo moribundo: en lugar de rematarle, rodéale de muros o ponle un suelo, para colocar una trampa y disfrutar del resultado. Y si quieres ser realmente malvado, cuando saltes del autobús fíjate en algún enemigo que esté tardando más en caer ❻. Adelántate y, si consigues una trampa, colócala en el punto donde vaya a aterrizar tu rival. »

» LAS CLAVES DE LA CONSTRUCCIÓN

Uno de los aspectos más divertidos de *Fortnite* es la construcción, la cual se basa en los materiales que nos rodean. Podemos destruir prácticamente todo lo que nos rodea con nuestro Pico. De ese modo, conseguimos Madera, Piedra y Metal, materiales que nos permiten construir de todo. Una construcción es un método perfecto para cubrirte de los disparos, tener una posición ventajosa como francotirador o acceder a zonas elevadas a las que no puedes llegar a pie. ¡Sigue estos consejos y serás el mejor constructor de *Fortnite*!

APRENDE LOS FUNDAMENTOS

Recuerda los controles para construir:

- Se activa pulsando Círculo.
- Pulsa L1 o R1 para escoger el elemento a construir: suelo, muro, escalera o techo.
- Pulsa Cuadrado para seleccionar una trampa, que debes colocar sobre una construcción.

DÓNDE CONSEGUIR CADA MATERIAL

Destrozar una casa te puede proporcionar bastantes materiales, pero es más rápido y efectivo conseguirlos en estas fuentes:

- **Para la Madera,** busca árboles o palés.
- **Para la Piedra,** lo mejor es picar las rocas.
- **Para el Metal,** los coches son la fuente ideal ❶. Eso sí: ten cuidado, pues hacen mucho ruido al destruirlos, incluyendo un "bocinazo" final.

LA MADERA ES PRIORITARIA

El Metal y la Piedra son perfectos para soportar los ataques del enemigo ❷, pero recolectarlos lleva más tiempo. Acumula primero Madera para contar en todo momento con recursos de construcción "de emergencia". Y si dispones de tiempo, añade Piedra y Metal a tu inventario.

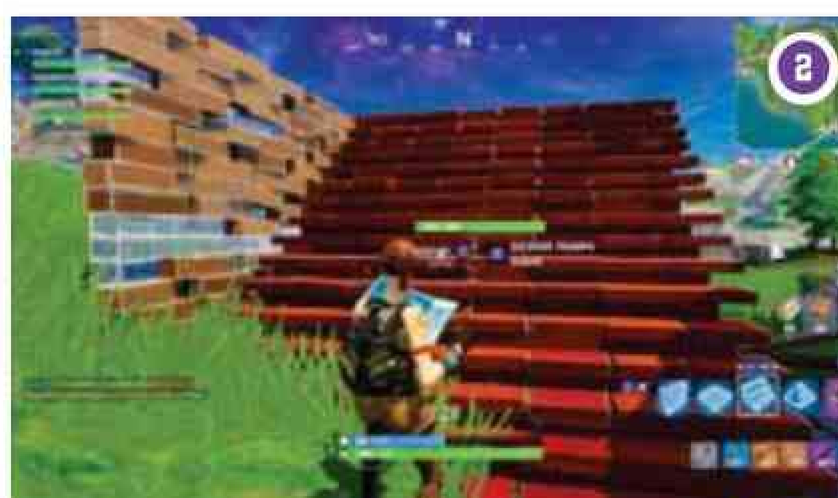
¡VISIÓN DE RAYOS X!

No es exactamente eso, pero casi. Supongamos que estás a salvo en tu fuerte y oyes a un enemigo: no puedes verlo a través de tus construcciones... ¿o sí? Acércate a la pieza de construcción y activa la opción de editar (con Círculo) para que se vuelva transparente ❸. ¡Perfecto! Puedes incluso editarlo para hacer una ventana, desde la cual disparar a tu desprevenido rival.

MEJOR EN EQUIPO

Construir un gran fuerte o torre en solitario implica trabajar deprisa, ante el riesgo de un ataque enemigo. En cambio, si juegas con un grupo de amigos, podéis coordinaros: uno o dos







pueden vigilar mientras el resto construís "a lo grande": fuertes amurallados, torres inexpugnables, muros gigantescos... ¡De todo! Tener compañeros permite defender mejor tu posición.

COMBO MURO + ESCALERA

Si el enemigo te dispara, domina esta estrategia de defensa: construye un muro de inmediato y coloca unas escaleras justo detrás de él, hasta la altura del muro ❹ o, si quieres, sobrepasándolo. Por las escaleras puedes correr y saltar para sorprender a tu atacante, o añadir nuevos muros desde los que disparar protegido. Y para despistar al enemigo, construye dos escaleras: tu rival se centrará en disparar sobre una de ellas y podrás usarla la otra para sorprenderle.

FARMEA PRIMERO, CONSTRUYE DESPUÉS

No es recomendable que "te líes" a crear grandes construcciones complejas nada más empezar la partida: la Tormenta no tardará en llegar a la zona, "tragándose" ese edificio al que has dedicado tanto tiempo y materiales. Por tanto, una buena construcción es más útil al final, cuando puedes hacerte fuerte en ella para resistir la ofensiva del enemigo.

APRENDE A EDITAR

La opción de editar construcciones resulta muy eficaz. Gracias a ella puedes transformar al instante una pieza de construcción ❺: por ejemplo, convertir secciones de una gran escalera en muros y techos. ¡Ah! Puedes editar también las construcciones de tus compañeros de equipo.

HAZ UN FUERTE XXL

Un fuerte es una de las construcciones más sencillas y eficaces: cuatro paredes, una rampa, y añadir tantos pisos como quieras. Para que sea un fuerte más versátil, añade plataformas o tejados a la parte de arriba: te darán libertad de movimientos para actuar como francotirador. También es aconsejable añadir elementos que "despisten" al enemigo. Pero cuidado con hacer un fuerte demasiado alto: la caída máxima sin sufrir daños es sólo de unos tres pisos.

CONSTRUIR PARA ENGAÑAR

Una vez domines la construcción, puedes usarla para confundir a los enemigos. Si ves una gran torre o fuerte, sube cuanto antes por medio de una rampa, y coloca un techo o un suelo en la cima: ¡no podrán salir! Y si descubres a un enemigo construyendo, puedes sorprenderles creando una rampa hasta la cima ❻. Tan solo asegúrate de hacerla con los mismos materiales que esté usando el enemigo: el ruido pasará desapercibido y no podrá reaccionar a tiempo. »







» LAS MEJORES ZONAS DONDE ATERRIZAR Y LOOTEAR

¿Necesitas un punto de partida donde lootear y conseguir un buen equipamiento, además de tener un buen punto de partida? Estos son los lugares idóneos.

OESTE DE ACRES ANÁRQUICOS

Una zona aislada y, por lo general, a salvo de otros enemigos. Incluso si ves a otros jugadores acercándose, normalmente se centran en el claro e ignoran los edificios. Tras obtener armas y equipamiento, ya puedes "entrar a matar" en Acres Anárquicos o Parque Placentero.

ZONA DE LOOTEO: los moteles al oeste ❶, donde puedes encontrar hasta cinco Cofres. Déjate caer sobre el tejado y no tardarás en detectarlos (no pases por alto el interior del camión y el capó de otro vehículo cercano). ¡Hay tanto "loot" que incluso un escuadrón puede sacar partido!

NORTE DE ALAMEDA AULLANTE

Un escenario ideal si estás jugando solo y son tus primeras partidas a *Fortnite*. Alameda Aullante es una zona relativamente aislada ❷, en el extremo noreste de la isla. Además se trata de un punto de partida excelente si quieres hacer incursiones en Carretes Comprometidos, Pueblo Tomate o Soto Solitario.

ZONA DE LOOTEO: la torre de vigilancia, que está al norte. Y si buscas el camión de helados cercano, podrás acceder a uno o dos Cofres más.

SURESTE DE LATIFUNDIO LETAL

Otra zona perfecta para encontrar Cofres, y lo mejor es que suele estar a salvo de "miradas indiscretas". Además de todo esto, tienes posibilidades de hacerte con un arma Legendaria. Desde este lugar, puedes explorar la Charca Chorreante y sus alrededores ❸, con mucho para lootear pero también frecuentes enemigos.

ZONA DE LOOTEO: los camiones estacionados por la zona. Atento al camión cerca de la casa derruida, ya que puede tener hasta dos Cofres.

OESTE DE PISOS PICADOS

Pisos Picados tiene mucho looteo, pero suele ser una zona demasiado concurrida por enemigos. Es mejor que te desvíes al oeste, hacia un grupo de edificios. Cuando tengas tu equipamiento, puedes adentrarte en Picos Picados y acabar con los jugadores rezagados.

ZONA DE LOOTEO: sobre todo, el campo de fútbol que preside este escenario. En el encontrarás armas y Cofres en ambos extremos (casi siempre). Cuando hayas terminado de lootear aquí, dirígete al edificio que está justo al oeste, pues también suele esconder Cofres.

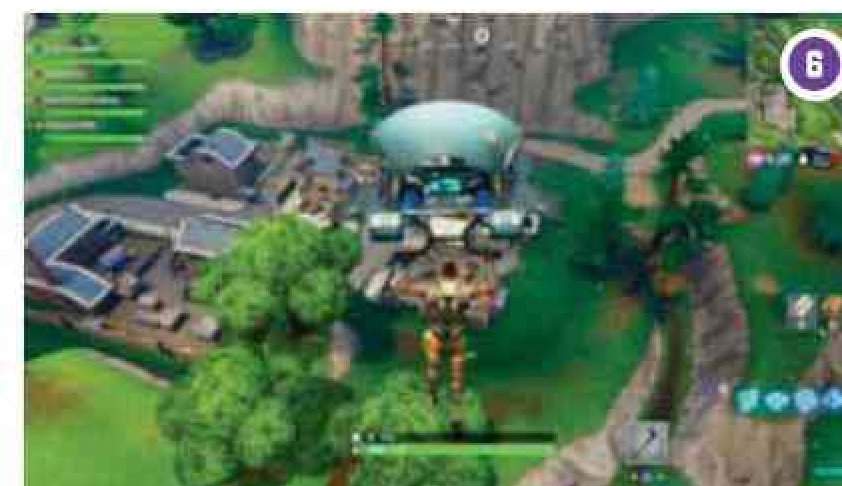












NORESTE DE INDUSTRIAS INODORAS

En este punto del mapa ❹ encontrarás un complejo de edificios. Fíjate en la chimenea: suele haber un Cofre sobre ella, y si te haces con él serás de los primeros jugadores en tener un arma. Usa esa posición elevada para abatir rivales.

ZONA DE LOOTEO: el complejo de edificios. Busca Cofres subiendo las escaleras del interior y en los contenedores. Los camiones y contenedores entre edificios pueden tener varios Cofres, y alguno más en los propios edificios.

OESTE DE PISOS PICADOS

Este punto de aterrizaje es perfecto si estrás jugando solo: te permitirá conseguir equipamiento de forma rápida y discreta ❺. Más allá se encuentra Carretes Comprometidos: si te sientes valiente, ve allí para acabar con los enemigos que se hayan rezagado al lootear.

ZONA DE LOOTEO: tu objetivo principal al aterrizar ha de ser el gran árbol que preside este escenario, ya que siempre tiene un Cofre. ¡A veces incluso dos! Si te diriges hacia el montículo al sur encontrarás un arma, y también hay botín en el camión cercano al gran árbol.

EXTREMO NORESTE DE LA ISLA

En las primeras temporadas esta zona era un "punto caliente", pero actualmente ha perdido tirón en favor de otras zonas más novedosas. ¡Y eso es perfecto! No sólo encontrarás mucho equipamiento, sino que es ideal para pasar desapercibido. La única pega es que el ojo del huracán aparezca en el otro extremo de la isla, lo cual te obligaría a lootear a toda prisa.

ZONA DE LOOTEO: la torre que hay en esta zona puede albergar hasta tres Cofres, pero en ciertas ocasiones ha llegado a esconder cuatro. El primer Cofre lo encontrarás en la cima, nada más aterrizar sobre el tejado. No te olvides de ir al oeste de la torre, donde hay un camión de los helados con otros dos Cofres. Si tienes tiempo, echa un vistazo en los edificios colindantes. »

TÚNELES TORTUOSOS

Sí: sabemos que puede ser una zona concurrida. Por suerte, si escuchas a otros enemigos en la zona, esta estructura laberíntica te permitirá ponerte a cubierto o huir con facilidad.

ZONA DE LOOTEO: las casas en la parte izquierda. En los edificios suele haber uno o dos Cofres ❻. Además, desde esa posición es fácil sorprender al resto de jugadores que estén por la zona.

SUR DE TÚNELES TORTUOSOS

Al salir de Túneles Tortuosos se encuentra una zona muy aconsejable. Esquiva los montículos y habrás llegado a un escenario bastante seguro, si bien suele estar lejos del Ojo de la Tormenta.

»







ZONA DE LOOTEO: busca una casa con un coche morado en un tejado, no tiene pérdida 7. En en el interior encontrarás como mínimo un Cofre, pero también hay botín en la casa colindante y en las instalaciones del centro, permitiéndote tener un excelente equipamiento inicial.

LOS MONTÍCULOS AL OESTE

Entre Ribera Repipi y Pisos Picados hay tres montículos 8. Tu objetivo es el que está más a la izquierda. Eso sí: procura evitar el silo de misiles. Es una zona relativamente nueva, y uno de los destinos favoritos de los jugadores para lootear.

ZONA DE LOOTEO: en el montículo que hemos indicado suele haber uno o dos Cofres, en la cima o en el nivel inmediatamente inferior. Búscalos mientras te dejas caer con el paracaídas; en caso de no ver ningún Cofre, siempre puedes desviarte a Ribera Repipi o Pisos Picados. Eso sí: no pierdas demasiado tiempo en el aire, pues en esta zona serás un blanco fácil y el resto de jugadores te cogerá la delantera.

LADO SUR DE RIBERA REPIPI

Si tenías pensado aterrizar en Ribera Repipi, pero ves que demasiados jugadores se dirigen a esa zona, desvíate hacia el sur. Podrás conseguir equipamiento sin tanto riesgo, y además estarás en una posición ventajosa para sorprender a quienes salgan de Ribera Repipi.

ZONA DE LOOTEO: en las dos casas de la zona sur 9. Como mínimo encontrarás dos Cofres, uno de ellos en el sótano de la casa más al sur. Y si sigues hacia el sur por la costa, llegarás a un claro que suele tener un Cofre a la vista, al noroeste de Caserío Colesterol.

SURESTE DE CHIRINGUITO CHATARRA

Por alguna razón, la mayoría de jugadores suele pasar por alto esta zona. ¡Menudo error! La sección sureste de Chiringuito Chatarra casi siempre está repleta de Cofres. No sólo eso: desde aquí es fácil sorprender a los enemigos que estén "looteando" en Parque Placentero o en el propio Chiringuito Chatarra.

ZONA DE LOOTEO: el grupo de edificios abandonados en este lugar 10. Hay tres o cuatro Cofres disponibles, uno de ellos nada más aterrizar.

CENTRO DE CASERÍO COLESTEROL

Los jugadores que se dirigen a esta zona suelen concentrarse en el restaurante Durr Burger, que está justo al oeste del escenario. Tu punto de aterrizaje ha de ser el complejo residencial del centro de Caserío Colesterol 11. Una vez te hayas equipado, escucha atentamente para localizar a los enemigos en la zona.

ZONA DE LOOTEO: el edificio justo en el centro de Caserío Colesterol, pues suele tener entre dos o tres Cofres en la parte superior.







MIRADOR DE PUEBLO TOMATE

Pueblo Tomate es una de las zonas de aterrizaje favoritas de los jugadores. Es mejor que te desvíes hacia el sur y busques el búnker ⓬. Desde ahí entrarás en los túneles bajo la montaña, que llevan al mirador. Tendrás una posición ventajosa para sorprender a los enemigos.

ZONA DE LOOTEO: las escaleras de los túneles suelen ocultar armas, pero el verdadero tesoro está en el mirador, al final del cual suele haber un Cofre. No te olvides de derribar el falso muro, a la izquierda de un coche azul: en el 99% de ocasiones encontrarás un Cofre justo detrás.

NORESTE Y SURESTE DE LOMAS LÚGUBRES

Lomas Lúgubres es un escenario muy bueno... y a la vez, muy malo. Está "llenito" de Cofres, suficientes para tener el mejor equipamiento para el resto del juego. Pero Lomas Lúgubres ⓭ suele estar muy alejado del Ojo de la Tormenta, lo que te obliga a equiparte cuanto antes para empezar a correr. Cuidado, porque es una zona frecuente para los jugadores más expertos.

ZONA DE LOOTEO: puedes aterrizar tanto al noreste como al sureste; en ambos sitios hay buen botín. Busca en el cementerio ⓮ y los montículos, pues suelen estar repletos de Cofres. Pero te aconsejamos que elijas ir a sólo uno de los dos puntos, nunca ambos: no querrás permanecer demasiado tiempo en este escenario, ya que en él abundan los jugadores de alto nivel.

NORTE DE SEÑORÍO DE LA SAL

Incluimos este último lugar para los jugadores más valientes. Por un lado, en él hay mucho botín; además este punto está justo en el centro del mapa, lo que suele traducirse en una posición ventajosa de cara a las Tormentas. La mala noticia: es una zona muy concurrida, así que disponte a buscar un arma en cuanto aterrices y prepárate para defender tu posición.

ZONA DE LOOTEO: la montaña justo al norte de este escenarios ⓯. Se divide en múltiples "pisos", con varios Cofres repartidos por todo el lugar. Lo más aconsejable es que te dejes caer sobre la cima, para acceder al Cofre que hay justo allí. Antes de descender, localiza el resto de Cofres y, por supuesto, a los otros jugadores que se encuentren "rondando" por la zona. »







» LAS ARMAS DE FORTNITE

Las armas de Fortnite varían en Daño General, Daño por Segundo (DPS) y Capacidad del Cargador. Cuanto más "rara" sea un arma, mayor será su calidad, en esta escala:

GRIS: Común
VERDE: Poco Común
AZUL: Rara
PÚRPURA: Épica
NARANJA: Legendaria
Y las Granadas de apoyo:

FUERTE PORTÁTIL: crea un fuerte de manera automática.
BOOGIE: hace bailar a los jugadores.
IMPULSO: lanza por los aires a los jugadores.

PISTOLAS



1 PISTOLA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Común	155	23	16
Poco común	162	24	16
Rara	169	25	16

2 PISTOLA CON SILENCIADOR

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	175,5	26	16
Legendaria	189	28	16

3 PISTOLA PESADA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	60	75	7
Legendaria	62,4	78	7

4 REVOLVER

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Común	48,6	54	6
Poco común	51,3	57	6
Rara	54	60	6

5 PISTOLA CON SILENCIADOR

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	162,5	41	18
Legendaria	170,2	43	18

ESCOPETAS



1 ESCOPETA CORREDERA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Poco común	63	80	5
Rara	66,5	85	5

2 ESCOPETA TÁCTICA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Poco común	100,5	67	8
Rara	105	70	8
Épica	111	74	8

3 ESCOPETA PESADA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	73,5	73,5	7
Legendaria	77	77	7

SUBFUSILES DE ASALTO



1 SMG

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Común	180	20	30
Poco común	189	21	30
Rara	198	22	30

2 SMG TÁCTICA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Poco común	208	16	35
Rara	221	17	35
Épica	234	18	35

3 SUBFUSIL DE TAMBOR

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Poco común	234	26	50
Raro	243	27	50

RIFLES DE ASALTO



1 RIFLE DE ASALTO A RÁFAGAS

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Común	110	27	30
Poco común	118	29	30
Rara	122	30	30
Épico	130	32	30
Legendario	134	33	30

2 RIFLE CON MIRA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Raro	80,5	23	20
Épico	84	24	20

3 RIFLE CON MIRA TÉRMICA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épico	65	36	15
Legendario	67	37	15

4 M16

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Común	165	30	30
Poco común	170,5	31	30
Rara	181,5	33	30

5 SCAR

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épico	192,5	35	30
Legendario	198	36	30

AMETRALLADORAS



1 AMETRALLADORA LIGERA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Rara	200	25	100
Épica	208	26	100

2 MINIGUN

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	216	18	Ilimitado
Legendaria	228	19	Ilimitado

FRANCOTIRADOR



1 FRANCOTIRADOR CON CERROJO

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Rara	32	105	1
Épico	35	110	1
Legendario	38	116	1

2 FRANCOTIRADOR SEMIAUTOMÁTICO

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Poco común	100,5	67	8
Rara	105	70	8

3 RIFLE DE CAZA

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Épica	73,5	73,5	7
Legendaria	77	77	7

ARMAS EXPLOSIVAS



1 LANZACOHETES

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Rara	82,5	110	1
Épica	87	116	1
Legendaria	90,7	121	1

2 MINIGUN

RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
Rara	100	100	6
Épica	105	105	6
Legendaria	110	110	6

GRANADAS



ARMA	RANGO	DPS	DAÑO	CARGADOR
1 GRANADA	Común	210	105	393
2 C4	Rara	0	70	800
3 LAPA	Rara	200	105	200
4 BOMBA FÉTIDA	Rara	10	90 máx.	9 seg.
5 GRANADA BOOGIE	Épica	0	0	0
6 GRANADA DE IMPULSO	Rara	0	0	0
7 FUERTE PORTÁTIL	Épica	0	0	0

»


CHIRINGUITO CHATARRA
LOMAS LÚGUBRES
ACRES ANÁRQUICOS
PARQUE PLACENTERO
PUEBLO TOMATE
RIBERA REPIPI
SOCAVÓN SOTERRADO
PISOS PICADOS
CASERÍO COLESTEROL
SEÑORÍO DE LA SAL
TÚNELES TORTUOSOS
LATIFUNDIO LETAL



EL MAPA

¡Con este mapa no pasarás ningún botín por alto! Ten en cuenta que hemos señalado dónde se puede encontrar un tesoro u otro elemento, pero eso no significa que siempre haya uno. Dicho de otro modo: gracias a este mapa sabrás dónde puede aparecer un botín y podrás encontrarlo sin tener que buscar más. ¡Buena suerte!

LEYENDA

- Cofre del Tesoro
- Máquina Expendedora
- Roca de Salto
- Carrito de la Compra
- Llama

» # ESTRATEGIAS PARA GANAR

Una vez domines los fundamentos del juego, puedes pasar a estas tácticas más avanzadas. Apréndelas y pronto sumarás una victoria tras otra.

MEJOR CON AURICULARES

Te hemos insistido en la importancia del sonido en *Fortnite*; para sacarle el máximo partido, te aconsejamos que juegues con auriculares. El sonido direccional es uno de los aspectos más cuidados del juego, y los auriculares te permitirán detectar actividad enemiga con absoluta precisión: la posición de un enemigo en tu mismo edificio; de dónde proceden los disparos ❶; la caída de cajas de suministros... Jugar en una televisión no te dará esa ventaja estratégica.



LA "LISTA DE LA COMPRA"

Dado que el espacio de inventario es limitado, lo mejor es organizar las armas por prioridades. Consigue un fusil de asalto ❷, un rifle francotirador, Vendas y Pociones de Escudo. A partir de ahí ya puedes buscar armas de otro tipo, o sustituir las que tengas por otras de mayor rango.



LOS ENEMIGOS SON CEBOS

Cuando elimines a un enemigo, en lugar de recoger sus armas y equipo, déjalo tal cual y busca un escondite: antes o después aparecerá algún incauto ❸. Y si tu rival está malherido, en lugar de rematarle puedes esconderte y esperar a que aparezca algún compañero que intente curarle.



APUNTAR AL RECOLECTAR

¿Te has fijado en esa especie de diana que aparece cuando estás destruyendo un elemento con tu Pico❹? Es en realidad un minijuego: si aciertas en la diana con la cruceta del Pico, escucharás unas notas musicales, tus golpes harán más daño y podrás recolectar los recursos mucho más rápido.



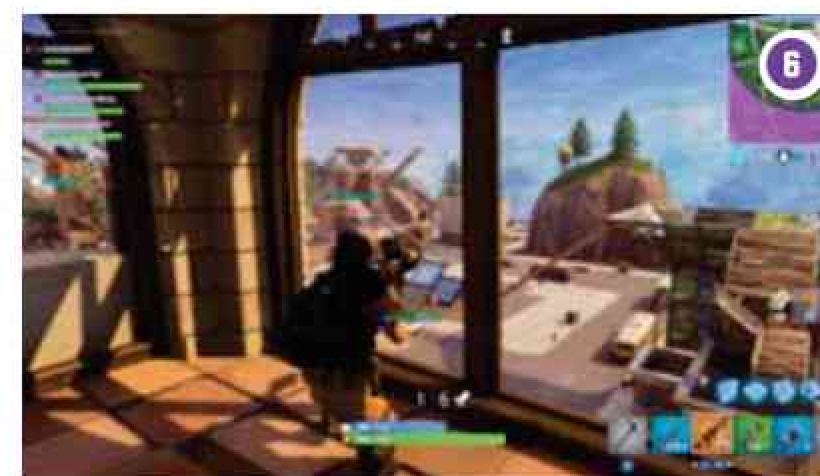
VICTORIA "PACIFISTA"

No tienes que atacar a todos los enemigos que veas. Esto es *Fortnite*, no *Call of Duty*: se trata de sobrevivir al resto de los jugadores. No tiene nada de malo correr en dirección contraria a un rival, esconderte y esperar la mejor oportunidad para luchar contra los últimos supervivientes ❺.



LA VENTAJA DE LA ALTURA

Toda la isla está repleta de montículos y edificios altos 6. Si te "atrincheras" en uno de ellas, tendrás una panorámica excelente de casi todo el escenario, divisando a los enemigos. Las zonas altas son también perfectas si te encuentras en el Ojo de la Tormenta, ya que desde allí podrás ver venir a los jugadores, a medida que se estreche el cerco.



DÉJALES MORIR

Ya has visto que un enemigo malherido puede ser un reclamo al enemigo. Por más que quieras ayudar a un colega herido, muchas veces es mejor dejarle morir. Curar a un compañero lleva tiempo, durante el cual estás completamente expuesto a ataques 7. Cúrale sólo si estás seguro de que no hay enemigos cerca, o si ambos estáis en una cobertura.



EMBOSCADAS

¿Has pensado en dejar una puerta abierta tras entrar en una casa? Sí, se contradice con uno de los consejos básicos que te hemos dado, pero tiene su explicación. Una puerta abierta sugiere que hay alguien dentro, lo que te permite esconderte y tender emboscadas a otros jugadores. Y si quieres poner el mejor cebo, prepara tu emboscada junto a un Cofre: el enemigo acudirá a su "canto de sirena" y podrás liquidarle antes de que pueda siquiera reaccionar 8.



TRAMPAS Y "LOOTEO"

Las trampas son uno de los mejores objetos de *Fortnite*, sobre todo combinadas con los atractivos Cofres. ¿Has descubierto un Cofre que está a la vista, o el equipamiento de alguien que ha sido eliminado 9? Coloca una trampa justo enfrente o al lado, escóndete y espera. Con suerte, enseguida aparecerá un jugador incauto y habrás conseguido una eliminación sin despeinarte. Puedes poner también trampas en puentes, escaleras o zonas de paso frecuente: los jugadores más apresurados no prestarán atención y caerán siempre en ellas.



HASTA LOS FUERTES TIENEN UN PUNTO DÉBIL

No es una metáfora: literalmente, los fuertes y cualquier construcción tienen un punto débil, que al ser destruido hará que caiga toda la estructura. ¡Y ese punto está siempre en la base! Haz añicos esos cimientos y todo se vendrá abajo, incluyendo los enemigos que hubiera dentro 10.



»

» MANTÉN A TOPE TU ESCUDO

Rellenar tu barra de escudo es casi tan prioritario como conseguir un arma. Esta protección te permitirá salir con vida de tiroteos y asaltos, pero para ello debes conseguir Pociones. En los Cofres hay Pociones sencillas, que rellenan tu escudo hasta la mitad; además de Pociones más grandes y bidones que puedes consumir para llenar la barra por completo. Y no pases por alto las setas azules ⑪: cada vez que consumas una rellenarás una porción de escudo.



ATENTO A LAS CIFRAS DE DAÑO

Cuando disparas a un enemigo (y le aciertas, claro), verás unos números sobre su cabeza, indicando el daño que les has hecho. Fíjate bien: cuando sean azules significa que estás reduciendo su barra de escudo; pero si son amarillos ⑫, es su barra salud la que disminuye. ¡Ese ha de ser tu objetivo!



DESCARTA LAS ARMAS DE BAJO NIVEL

Tu inventario tiene un espacio limitado. Por tanto, cada vez que abras un Cofre, coge o sustituye sólo las armas de un nivel superior. Reemplaza tus armas grises por cualquiera de otro color ⑬, y éstas por aquellas de un nivel (o color) superior. Recuerda que las mejores armas son las Naranja; pero si tienes dudas, pulsa Arriba en la cruceta para abrir tu inventario y comprobar las estadísticas de cada arma que poseas, con el fin de sustituirlas por versiones más potentes.



RESERVA ESPACIO PARA VENDAS Y ESCUDOS

Si ya posees armas Épicas o Legendarias, plantéate reservar espacio en el inventario para Vendas y Pociones de Escudo. Las Vendas te permitirán curarte de forma limitada, pero si consigues un botiquín podrás "rellenar" toda tu salud. Asimismo, y aunque tengas los escudos a tope, lleva contigo Pociones para rellenarlo ⑭. Nunca sabes cuándo te van a atacar, y unos escudos completos son la ventaja necesaria para no morir al recibir el primer par de disparos.



EL REY DE LA COLINA

Has entrado en el último círculo de la partida y estás en una posición segura. Pero, ¿y el resto de jugadores? No des por sentado que ya han llegado al Ojo de la Tormenta. En vez de eso, busca un lugar elevado o un punto desde el que observar. Pronto verás llegar a los rezagados, y tendrás ventaja sobre ellos para sorprenderles ⑮... ¡y eliminarles!



CUIDADO CON LOS CAMPEROS

Se conoce por "campear" a la estrategia de estar siempre en una misma posición, desde la que abatir enemigos con un arma de larga distancia. En *Fortnite* los camperos suelen situarse en el borde del Ojo de la Tormenta; por tanto, presta mucha atención cuando te acerques al Ojo, y evita las zonas demasiado despejadas. Una vez consigas entrar en el Ojo, la ventaja estará de tu parte: los camperos que estuviesen en el borde tendrán que desplazarse forzosamente cuando se estreche el ojo, dándote la oportunidad de descubrirlos y eliminarlos (16).


16

LA NATURALEZA ES TU AMIGA

Árboles, arbustos, piedras... Muchos de los elementos del escenario suelen pasar desapercibidos, pero ofrecen varias ventajas. Utilízalos como escondite (17) y sigue desde ahí los movimientos del enemigo. Y si consigues el codiciado accesorio que te disfraza de arbusto, ¡mejor! Actívalo y podrás moverte desapercibido, haciéndote pasar por un matojo inofensivo. Eso sí: en cuanto abras fuego o te disparen, desvelarás tu posición y el disfraz ya no te será útil.


17

NO TE PRECIPITES

Cuando veas a un enemigo a lo lejos, tu primer impulso será abrir fuego sobre él. ¡No lo hagas todavía! Síguele y espera: lo más probable es que otro jugador también lo haya visto, o que él mismo entre en combate. Si dejas que peleen entre ellos, evitarás el riesgo de sufrir daño y, de paso, te ahorrarás el trabajo de tener que combatir contra ambos (18).



18

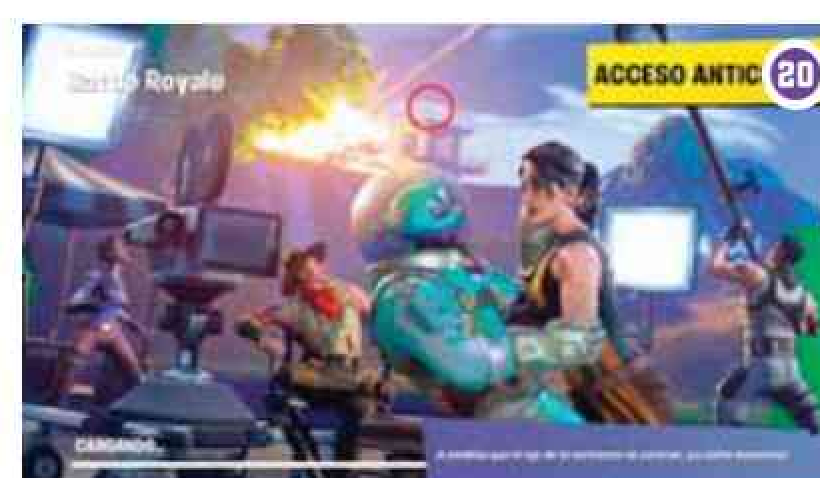
CRISTALES DE SALTO

En zonas como Socavón Soterrado encontrarás unos cristales que emiten un zumbido (19). Al consumir uno de ellos, tu personaje emitirá un brillo peculiar y podrás saltar mucho más alto de lo normal. El efecto sólo dura 30 segundos, así que aprovéchalo para sorprender al enemigo, cubrir grandes distancias o alcanzar zonas elevadas de forma sencilla.


19

SUBE DE NIVEL FÁCILMENTE

El desafío del taquillazo consiste en siete retos semanales, por lo general muy sencillos. Al completarlos recibirás una pantalla de carga que oculta un secreto: fíjate bien para detectar la estrella (20) y el lugar mostrado en ella. Dirígete allí y conseguirás la estrella, subiendo un nivel automáticamente.



20

»

» ESCALERA AL CIELO

Es probable que hayas visto escaleras kilométricas que no llevan a ninguna parte. Forman parte de una estrategia muy eficaz, que te explicamos a continuación.

PREPARACIÓN

Lo primero que debes hacer es acumular muchos recursos; tanto materiales para crear la escalera, como Vendas y Pociones de Escudo. Un buen punto para hacerlo es Charca Chorreante: no suele estar muy frecuentado y tiene todo lo que necesites. Latifundio Letal es otra buena opción. Consigue al menos 500 unidades de Madera y otras tantas de Piedra.

CONSTRUCCIÓN

Esta parte es más compleja. Para que tu escalera no sea descubierta, debes construirla tan pegada a la tormenta como puedas. Créala en dirección al Ojo de la Tormenta ❶, alternando entre suelo – escalera – suelo. Cuando el Ojo de la Tormenta deje de cerrarse, deja una parte de la escalera fuera del mismo: ahí es donde debes usar las Vendas y botiquines para impedir que la tormenta te quite toda la salud.

¡VICTORIA!

Sigue construyendo tu escalera al mismo tiempo que se cierra el Ojo de la Tormenta. Pronto verás al resto de supervivientes, pero ellos a ti no. Aprovecha tu posición ventajosa para acabar con ellos, o bien espera a que sólo quede uno para eliminarle. Habrás evitado el grueso del conflicto y conseguirás una victoria fácil.

CONTRARRESTANDO LA ESCALERA AL CIELO

Lo habitual es que ignores las escaleras que ves durante la partida, incluso las más grandes. En lugar de ello, si sospechas de que se trata de una Escalera al Cielo ❷, destrúyela de inmediato disparando a su base, lo cual hará que se derrumbe por completo. O si lo prefieres, localiza al enemigo en la escalera y abre fuego sobre los escalones de su posición. ¡Disfruta viendo cómo cae a una muerte segura!

ATENTO A LAS ZONAS DE ESTRATEGIA

Los jugadores que usan la Escalera al Cielo frecuentan por lo general los mismos lugares de la isla ❸. Se trata de escenarios que son ricos en los recursos que necesitan para esta estrategia. Puedes encontrar (y eliminar) a estos constructores en sitios como Charca Chorreante, Latifundio Letal y Alameda Aullante.

ESCALERA CONTRA ESCALERA

Si vas a construir una Escalera al Cielo y ves a otros jugadores usando la misma estrategia, no significa que debas abandonar. En lugar de ello, ¿qué tal si compites contra tu rival? Construye tu escalera al mismo tiempo y a toda velocidad: antes o después las escaleras se encontrarán en el mismo punto o una zona muy próxima, y deberás librar una batalla a vida o muerte.







ARMADURA CARBURO

La armadura Carburo es uno de las skins más atractivas de *Fortnite*, pero conseguirla requiere seguir una serie de pasos previos. ¡Merece mucho la pena!

SKIN BÁSICA

Lo primero que debes hacer es comprar el Pase de Batalla, por 950 paVos. De este modo desbloquearás la versión básica de la armadura Carburo ❶, pero puedes añadir accesorios y mejorarla al completar una serie de desafíos.



MEJORAS CARBURO

Obtener todas los complementos de la armadura Carburo requiere cumplir una serie de pasos. Son un total de cinco piezas, conseguidas al alcanzar niveles avanzados en la temporada. Se trata de retos más sencillos que los de la armadura Omega, y al completarlos se desbloquean los accesorios, los cuales se incorporan de forma automática a tu armadura ❷.



DESAFÍOS CARBURO

Cada desafío desbloquea una nueva pieza de la armadura, y son los siguientes:

PIEZA DEL PECHO: consigue el Nivel 10 de temporada.
PIEZA DE LAS PIERNAS: Nivel 20.
Pieza de los Brazos: Nivel 30.
CASCO: Nivel 40.
LUCES: Nivel 65.

Además, si completas los tres primeros desafíos, obtendrás el Pico de la armadura Carburo ❸.



»

» ARMADURA OMEGA

La armadura Omega sigue la línea temática de superhéroes de la temporada. Los retos para hacerte con este traje son de mayor nivel que los de Carburo.

SKIN BÁSICA

De nuevo el primer requisito es gastarte 950 paVos en el Pase de Batalla, el primer paso para acceder a la versión básica de Omega ❶. Debes alcanzar un Nivel 100 en el Pase de Batalla, a base de completar desafíos (semanales, de taquilla, etc). Recuerda que también puedes comprar niveles del Pase de Batalla y saltarte estos pasos.



MEJORAS CARBURO

Una vez hayas subido hasta el nivel necesario para desbloquear la armadura Omega, puedes centrarte en conseguir todos sus accesorios ❷. Para lograrlo has de realizar varios retos personalizados para esta skin, basados en alcanzar una serie de niveles a lo largo de la temporada. Recuerda que el nivel de temporada y el del Pase de Batalla son distintos: el primero es para obtener los accesorios, mientras que el nivel del Pase de Batalla simplemente desbloquea la armadura.



DESAFÍOS OMEGA

Se trata de cinco retos que requieren alcanzar el nivel 80 en el pase de Batalla. Además, al completar los tres primeros y llegar al nivel 45, será tuyo el Pico Omega.

PIEZA DEL PECHO: consigue el Nivel 25 de temporada.
PIEZA DE LAS PIERNAS: Nivel 35.
PIEZA DE LOS BRAZOS: Nivel 45.
CASCO: Nivel 55.
LUCES: Nivel 80.

CÓMO CONSEGUIR PAVOS

Los paVos son la moneda de Fortnite para comprar todo tipo de mejoras estéticas. Si no quieres gastar dinero real, te explicamos cómo acumular PaVos en el juego.

JUEGA A SALVAR EL MUNDO

El modo JcE es el único modo "gratuito" de obtener paVos. Activarlo cuesta 39 euros, pero si quieres esperar un poco, este mismo año Salvar el Mundo será gratuito. Todos los paVos y accesorios que consigas en este modo, se pueden compartir con los del modo Battle Royale.

CONÉCTATE A DIARIO

Si te conectas a diario al modo Salvar el Mundo, recibirás una recompensa, por lo general en forma de accesorios cosméticos. A partir de día 11 obtendrás paVos, con una nueva remesa de dinero el día 28º. En el modo Battle Royale no hay paVos por conectarte, pero puedes acceder a distintos desafíos que a su vez desbloquean diversos accesorios y objetos.

TAREAS DIARIAS

En Salvar el Mundo hay misiones diarias, similares a los desafíos diarios de Battle Royale. Ambos tipos de retos son similares, y algunos se consiguen de forma automática en cualquier partida: matar un número concreto de enemigos, recolectar una cantidad concreta de recursos, etc. Completar las misiones diarias te puede proporcionar un mínimo de 50 paVos.

MISIONES EN STONEWOOD

Estas misiones de Salvar al Mundo te proporcionarán paVos de forma sencilla, para jugadores de niveles 1 a 19. Tan solo tienes que defender una zona ante oleadas de enemigos, y completar las misiones de la zona. ¡Cada una de estas misiones te premia con 100 paVos!

MISIONES EN TWINE PEAKS

Si tú o alguien de tu equipo tenéis un nivel 70, puedes acceder a estas misiones de defensa en el modo Salvar el Mundo. Tú y tus compañeros debéis resistir las oleadas de enemigos, mientras protegéis la zona. Todas las misiones te darán 100 paVos cada una. No está mal, ¿eh?

MISIONES EN STORM SHIELD

Son una serie de misiones que se desbloquean en las cuatro áreas de Salvar el Mundo, a medida que avanzas en este modo de juego. Cada zona tiene seis misiones principales, y otras cuatro secundarias. Todas ellas otorgan 100 paVos cada una, salvo la décima, valorada en 150.

DESAFÍOS Y RETOS SECUNDARIOS

En Salvar el Mundo encontrarás diversos desafíos, desbloqueables al avanzar en la historia principal. Cada uno te proporciona 50 paVos, pero lo mejor de todo es que puedes completar cada uno hasta diez veces. ¡Ka-ching! Los retos secundarios pueden darte hasta 150 paVos.

»

» TEMPORADA 5 DE FORTNITE BATTLE ROYALE

La nueva temporada de *Fortnite* llega repleta de sorpresas, las cuales se desvelarán de forma gradual a lo largo de las diez próximas semanas.

NUEVAS SKINS

La Temporada 5 trae nuevas indumentarias y trajes especiales. Entre ellos la indumentaria legendaria Olvido, que se puede adquirir junto a su deslizador personalizado, Última Estación; o las skins Artillero Brillante y Triple Amenaza ❶.

MODO PATIO PERMANENTE

El Modo Patio de Juegos ha estado disponible de manera temporal en la Temporada 4. En Epic están preparando una versión permanente, que incluirá novedades como equipos de uno contra uno, dobles y varias mejoras generales en su funcionamiento. Entre las ventajas de este modo está que al morir reaparecemos en el cielo, 100 llamas, recursos 10 veces más abundantes y una Tormenta mucho más lenta; todo pensado para que puedas construir sin límites ❷.

PASE DE BATALLA

El Pase de Batalla de la Temporada 5 cuesta en torno a 10 €. Con él se incluyen nuevas indumentarias, accesorios y sobre todo el acceso a Desafíos. Gracias a ellos, y durante 10 semanas, podrás subir de nivel el Pase de Batalla y conseguir recompensas, incluyendo paVos.

LA GRIETA EN EL CIELO

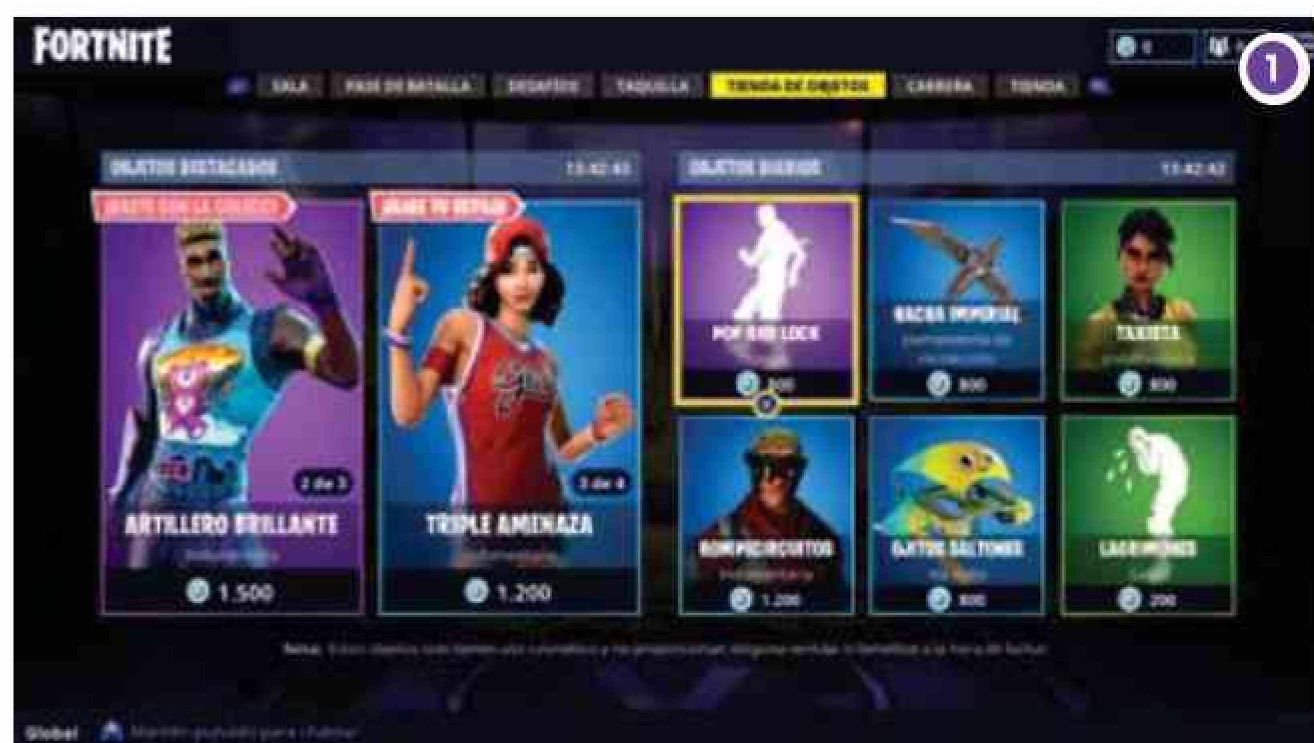
La primera pista del contenido de la Temporada 5 llegó con el lanzamiento del cohete de la "guarida del villano", el cual ha dejado una grieta en el cielo. Esta brecha emite un sonido muy peculiar, y ademas no ha dejado de agrandarse con nuevas ramificaciones.

JCE GRATUITO

El modo Salvar el Mundo podría pasar a ser gratuito antes de lo que pensamos. Epic tiene previsto su lanzamiento en otoño, un periodo que empezaría antes de que terminase la nueva temporada. Queda por ver cómo se va a implementar que los jugadores consigan paVos gratis en esta modalidad ❸.

LOS PORTALES

Las anomalías espacio-tiempo parece que van a ser cruciales en la Temporada 5. Además de la gran brecha en el cielo, también han aparecido grietas con forma de portal espacio-temporal, en algunos lugares como Soto Solitario o Pueblo Tomate. Estos portales han hecho desaparecer objetos como el letrero del Motel o la señal de Durr Burger.









PISTAS POR TODO EL MUNDO

Si los portales se han "tragado" objetos, ¿dónde han ido a parar? Pues... ¡Al mundo real! Como parte de la promoción de la Temporada 5, Epic ha repartido elementos del juego por todo el planeta. Así, la hamburguesa de Durr Burger ha aparecido en el desierto en California, y se han encontrado Llamas en Londres (4), París, Varsovia, Colonia o Barcelona, entre otros muchos lugares.

VIAJES EN EL TIEMPO

¿Te imaginas jugar a *Fortnite* en la Roma Clásica o en el Egipto de los Faraones? Las filtraciones de nuevos elementos cosméticos apuntan en esa dirección de cara a próximas actualizaciones, con accesorios relacionados con la Antigua Grecia o el Imperio Romano. También se han visto objetos inusuales, como un ancla caída del cielo (5), o el famoso barco del Holandés Errante surcando los cielos.

LA MÁSCARA

La Temporada 5 se avanzó con esta imagen, que refuerza la importancia de las grietas espacio-tiempo. La máscara es una representación de Kitsune, el zorro de nueve colas de la mitología japonesa (6).







Play
manía